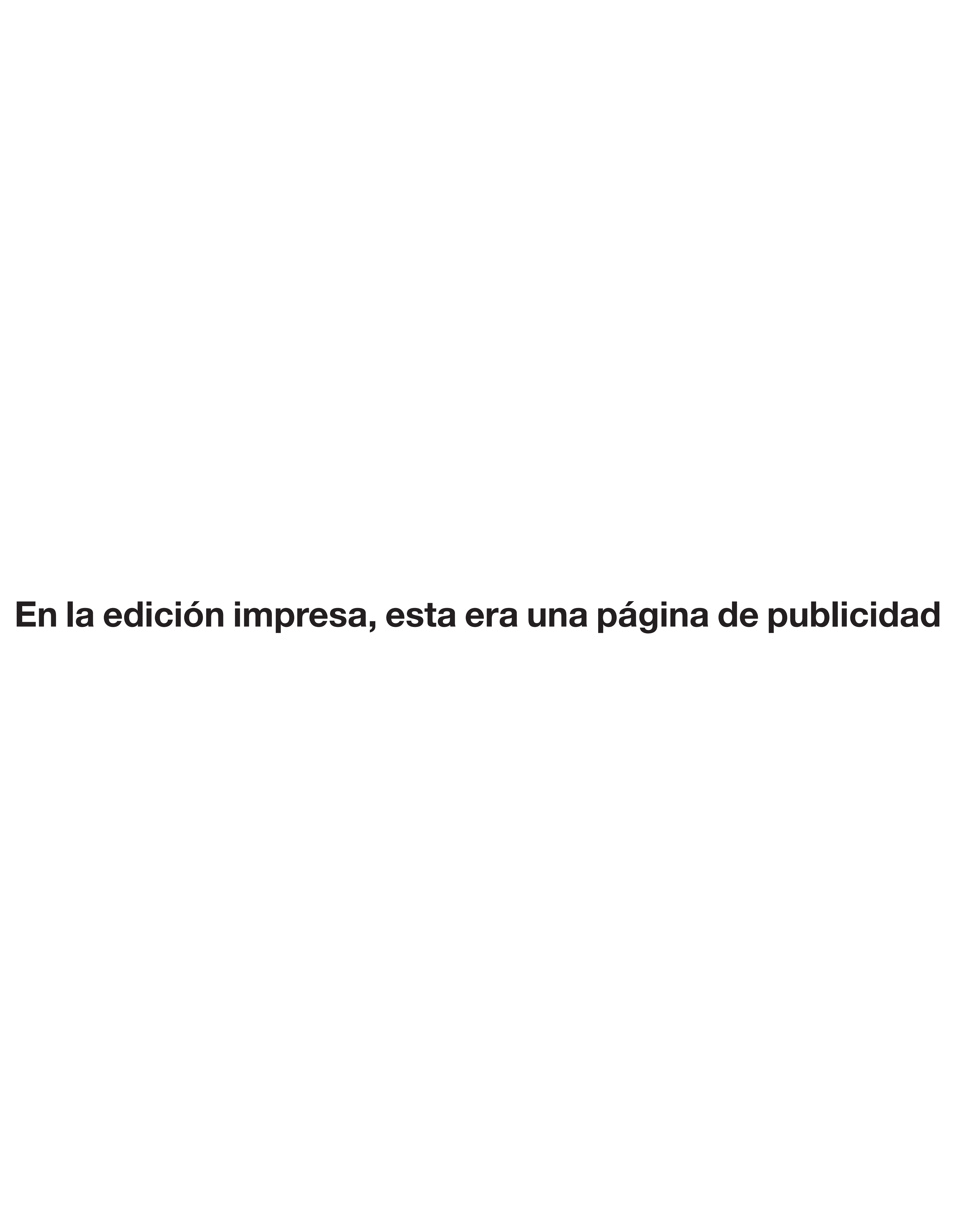
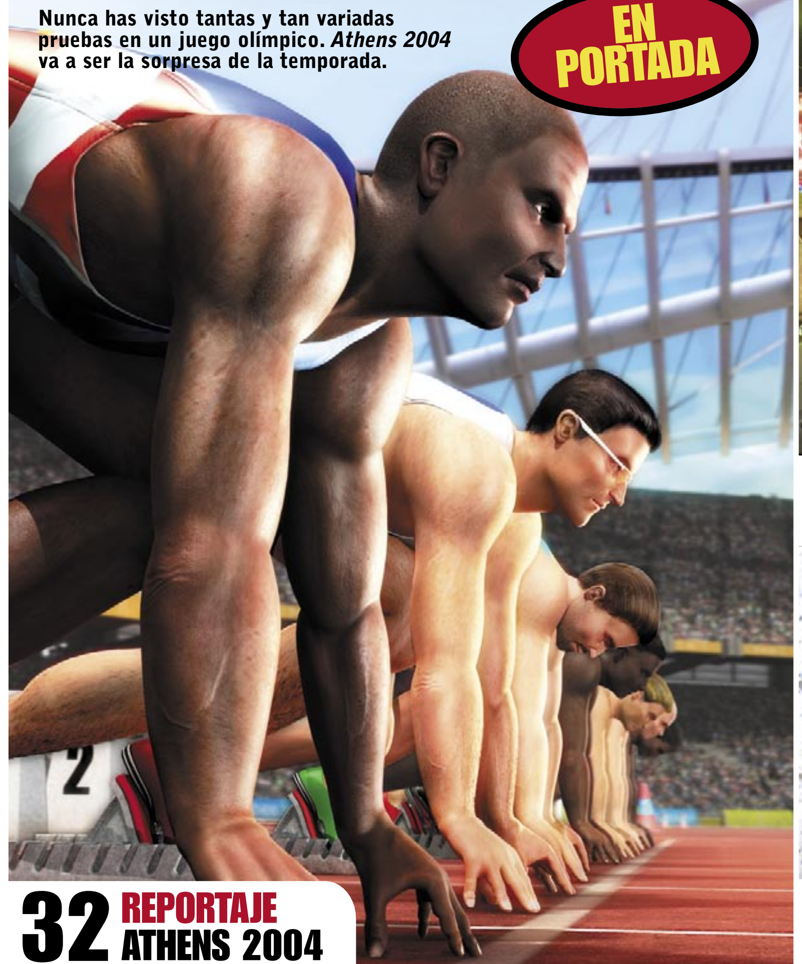

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Mayo Nº 64
Play2 manía
→ NOVEDADES
UEFA EURO 2004 • .HACK//INFECTION
CUESTIÓN DE HONOR • THE SUFFERING
MANAGER DE LIGA 2004
ESTO ES FÚTBOL 2004 • GLASS ROSE...
→ PREVIEWS
HITMAN CONTRACTS • HARRY POTTER
ONIMUSHA BLADE WARRIORS • RED DEAD
REVOLVER • SYPHON FILTER O.S...
Portugal 2,99€
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
HOBBY PRESS
00064
8 424094 800032
REPORTAJE
LOS MEJORES DE 2003
¡Descubre a los ganadores!
COMPARATIVA DE TERROR
The Suffering, Project Zero II, Forbidden Siren, Silent Hill...
SE ACERCA DRIV3R
Descubre las claves del nuevo rival de GTA
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Cuestión de Honor
•007: Todo o Nada
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JU
Play2 manía
Final Fantasy X-2
Vestisferas • Mapas • Enemigos • Misiones paralelas
¡¡EXCLUSIVA PS2!!
El mejor juego de olimpiadas de la historia, en la línea de salida
ATENAS '04
← Guía Final Fantasy X-2
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG. 79


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Nunca has visto tantas y tan variadas pruebas en un juego olímpico. *Athens 2004* va a ser la sorpresa de la temporada.

EN PORTADA

Si quieres ayudar a Bond a salvar el mundo, seguro que necesitas un poco de ayuda: aquí la tienes toda. Suerte.

Vive la emoción de la Eurocopa sin moverte de casa. Serás el héroe de todos los partidos.

HOBBY PREMIOSS 2 0 0 4



En una divertidísima fiesta, Hobby Press entregó los premios a los mejores de 2003. Ya sabéis, los que vosotros habéis votado.

Puede ser el juego que haga tambalearse a la saga *GTA* de su trono. Lo tiene todo: calidad gráfica, jugabilidad, un desarrollo sorprendente...

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

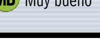
5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:





MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

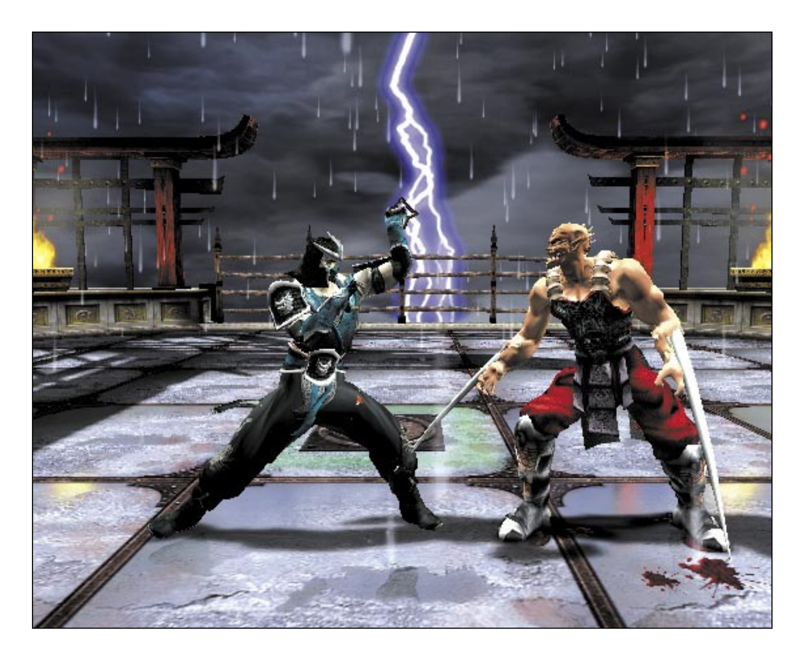
El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:








EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO





La sexta entrega será mucho más que simple lucha

«MORTAL KOMBAT» SE RENUEVA

Deseosos de saber más acerca de la nueva entrega de la saga, *Mortal Kombat Deception*, viajamos hasta Chicago para "infiltrarnos" en las oficinas de Midway y desvelar en exclusiva todos sus secretos.

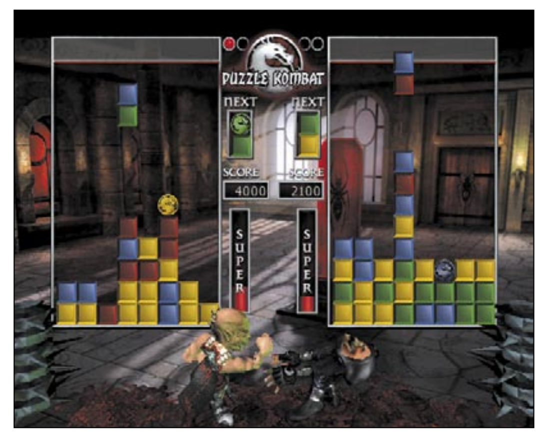
Han pasado casi 15 años desde que el primer *Mortal Kombat* cobrara vida y desde entonces no ha dejado de sorprendernos. Pero poco podíamos imaginarnos la cantidad de novedades que este *MK Deception* iba a incluir. Para empezar, tendremos hasta tres modos de juego nuevos, que irán desde un ajedrez a un modo Historia tipo RPG, aunque este *MK* seguirá siendo básicamente un juego de lucha tipo Versus. Por supuesto, no faltarán los fatalities, o golpes de gracia, que han pasado a ser dos por personaje, más uno extra que podemos autoinflingirnos para quitarle el gusto al rival. Por si fuera poco, los escenarios pondrán a nuestra disposición armas blancas para atacar y tendrán varios niveles plagados de trampas. En fin, como veis, de "decepción" nada, aunque eso sí, nos toca esperar hasta finales de año...



MK Deception será un espectacular juego de lucha plagado de novedades, como escenarios multinivel o geniales y originales modos de juego.



El modo Konquest será una especie de RPG en el que nuestro personaje crecerá mientras aprende habilidades, combate, cumple misiones...



En el Puzzle Kombat, disfrutaremos de partidas estilo "Tetris" mientras los personajes combaten en la parte inferior, fatalities incluidos.



Mortal Kombat Chess nos retará a partidas de ajedrez, con toques de "Stratego", en los que no faltarán los combates ni las trampas.

ADESE DISTINGUE A LOS VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS DEL AÑO 2003

Las compañías más premiadas han sido Electronic Arts, con 16 Galardones y Sony con 7.

El pasado 30 de marzo, aDeSe (la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) hizo entrega de los galardones con los que se reconoce a los videojuegos más vendidos en España. Esta entrega ha servido para demostrar que el sector vive un momento dulce, ya que en total se entregaron 38 premios y ha sido necesario crear un galardón nuevo, el disco Doble Platino, para los juegos que han superado las 160.000 copias. Los discos de Oro premian las 40.000 copias vendidas y los de Platino las 80.000.
De los 38 galardones entregados, 25 han sido para juegos de PS2. Nada más y nada menos que todos éstos:

DOBLE PLATINO
ESDLA. El Retorno del Rey (EA).
FIFA 2003 (Electronic Arts)
FIFA 2004 (Electronic Arts)

PLATINO
Enter The Matrix (Atari)
EyeToy Play (Sony):
Formula One 2003 (Sony)
H. Potter y la Cámara Secreta (EA)
Medal of Honor Rising Sun (EA)
Moto GP3 (Sony)
Need for Speed: Underground (EA)
The Getaway (Sony)

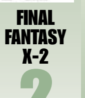
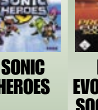
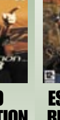
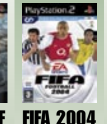
ORO
Buscando a Nemo (Proein)
Dragon Ball Z Budokai (Atari)
Dragon Ball Z Budokai 2 (Atari)
Jak II El Renegado (Sony)
Los Sims (Electronic Arts)
Los Simpsons Hit & Run (Vivendi)
NBA Live 2003 (Electronic Arts)
NBA 2004 (Electronic Arts)
Prince of Persia: LADT (Ubi Soft)
Splinter Cell (Ubi Soft)
Time Crisis 3 (Sony)
Tomb Raider: EADLO (Proein)
True Crime (Proein)
WRC3 (Sony)



Así de sonrientes posaron los ganadores de los premios aDeSe de este año, que sin duda alguna, ha sido uno de los mejores que se recuerdan para la industria del videojuego española. Enhorabuena a los premiados.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de marzo)

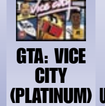
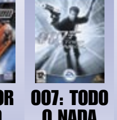
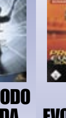
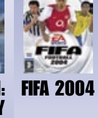
*Lista facilitada por 

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
007 TODO O NADA	FINAL FANTASY X-2	SONIC HEROES	PRO EVOLUTION SOCCER 3	ESDLA EL RETORNO DEL REY	THE SIMPSONS: HIT & RUN	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	FIFA 2004	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de marzo)

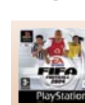
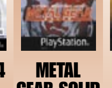
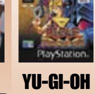
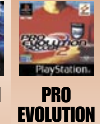
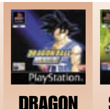
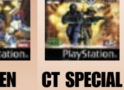
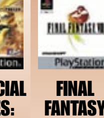
*Lista facilitada por

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FINAL FANTASY X-2	GTA: VICE CITY (PLATINUM)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	007: TODO O NADA	PRO EVOLUTION SOCCER 3	FINAL FANTASY X (PLATINUM)	FORBIDDEN SIREN	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II	SOCOM II: U.S. NAVY SEALS	FIFA 2004

Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de marzo)

*Lista facilitada por

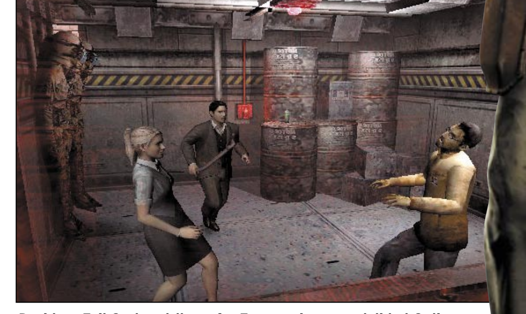
          

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FIFA 2004	METAL GEAR SOLID	YU-GI-OH	PRO EVOLUTION SOCCER 2	TOMB RAIDER 3	DRAGON BALL FINAL BOUT	SYPHON FILTER 3	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	CT SPECIAL FORCES: BACK TO HELL	FINAL FANTASY VIII

EUROPA, SIN ZOMBIS EN LA RED

Resident Evil Outbreak **llegará a Europa sin modo de juego Online.**

Capcom Europe acaba de confirmar lo que muchos nos temíamos: la versión PAL de *Resident Evil Outbreak* NO incluirá el ansiado modo de juego Online, debido a problemas técnicos con las redes europeas. *Outbreak*, que llegará en septiembre, está siendo reprogramado ahora mismo para ofrecer una experiencia de juego Offline más completa, aunque Capcom no ha entrado en detalles. Sin duda, una mala noticia para la comunidad de usuarios que disfrutamos jugando Online con PS2.



Resident Evil Outbreak llegará a Europa sin su modalidad Online, una de las principales innovaciones de esta entrega. Una lástima.

LOS MÁS ESPERADOS

→ METAL GEAR SOLID 3

A esperar hasta el lejano 2005.

Es nuestro juego más deseado, y más al enterarnos de que habrá un sistema de combate cuerpo a cuerpo, con técnicas de los SWAT, para librarnos de varios enemigos a la vez.



→ GRAN TURISMO 4

Prologue en junio, para abrir boca...

GT4 Prologue llegará en junio y con extras, como una entrevista con su creador, Kazunori Yamauchi.

→ SILENT HILL 4

Pesadilla antes de... ¿Navidad?

Ya le hemos hincado el diente al nuevo Survival de Konami y, con creces, ha superado nuestras expectativas más optimistas. Lo único malo es que parece que no llegará a Europa hasta finales de este año. Una pena.



ACCIÓN Y BRUJERÍA AL ESTILO "DUNGEONS & DRAGONS"

Forgotten Realms, el nuevo juego de los creadores de *Las Dos Torres*.

Atari y Stormfront Studios, los creadores de *Las Dos Torres*, han unido sus fuerzas para crear *Forgotten Realms: Demon Stone*, una nueva aventura de acción corte fantástico. En ella controlaremos a un grupo de tres personajes, un guerrero, un mago y un ladrón, que se ven metidos en medio de una cruenta guerra entre dos ejércitos de demonios. Lo más novedoso es que podremos alternar el control de cualquiera de ellos para explotar sus habilidades, como pelear cuerpo a cuerpo, realizar hechizos o desactivar trampas, quedando los otros dos personajes controlados por la consola. Y aunque será un juego de acción, no faltarán los toques de rol propios de D&D, y podremos mejorar las habilidades de los personajes, recoger nuevas armas, aprender más hechizos y combos de golpes... Y todo, con un apartado gráfico atractivo y sólido, de una calidad pareja a la de *Las Dos Torres*. Estará listo en otoño.



En *Demon Stone* podremos alternar el control de tres personajes distintos, un guerrero, un mago y un ladrón.



La acción será la nota predominante en el desarrollo del juego, y no faltarán los vistosos combates.

«MASHED», DESCUBRE LA LOCURA MULTIJUGADOR

Llévate el juego, un pad y un multitap por tan solo 59,95 €.

Virgin Play va a distribuir en nuestro país *Mashed*, un alocado arcade de velocidad que combinará el espíritu de sagas como *Micromachines* y *Twisted Metal Black*, y ofrecerá alocadas carreras en las que no faltarán items y disparos. La verdadera gracia del juego estará en sus opciones multijugador, donde los piques prometen alcanzar cotas épicas gracias a sus más de 10 circuitos interactivos, en los que no faltarán detalles como puentes que se derrumban. Para potenciar aún más el factor multijugador, Virgin Play lo va a poner a la venta en un pack, que incluirá el juego, un pad y un multitap, al irresistible precio de 59,95 euros. Llegará en junio.





Mashed combinará velocidad y disparos, con un estilo de juego muy arcade y divertido en los modos Multijugador.

GANADORES CONCURSOS

Estos son los ganadores de los 10 juegos *007 Todo o Nada* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del nº 62.

Aurelio López Fernández .... Asturias
Agustín Romero Sala .... Barcelona
Adrián Redondo Fructuoso .... Barcelona
Ángel Jiménez Flores .... Castellón
Pedro Luis Mora Chamero .... Ciudad Real
Manuel Jesús Panzuela Santiago .... Huelva
Fco. Pedro Jiménez Macías .... Madrid
María Díaz Molina .... Valencia
Manuela Suárez Luján .... Valencia
Miguel A. Abril San Miguel .... Valladolid

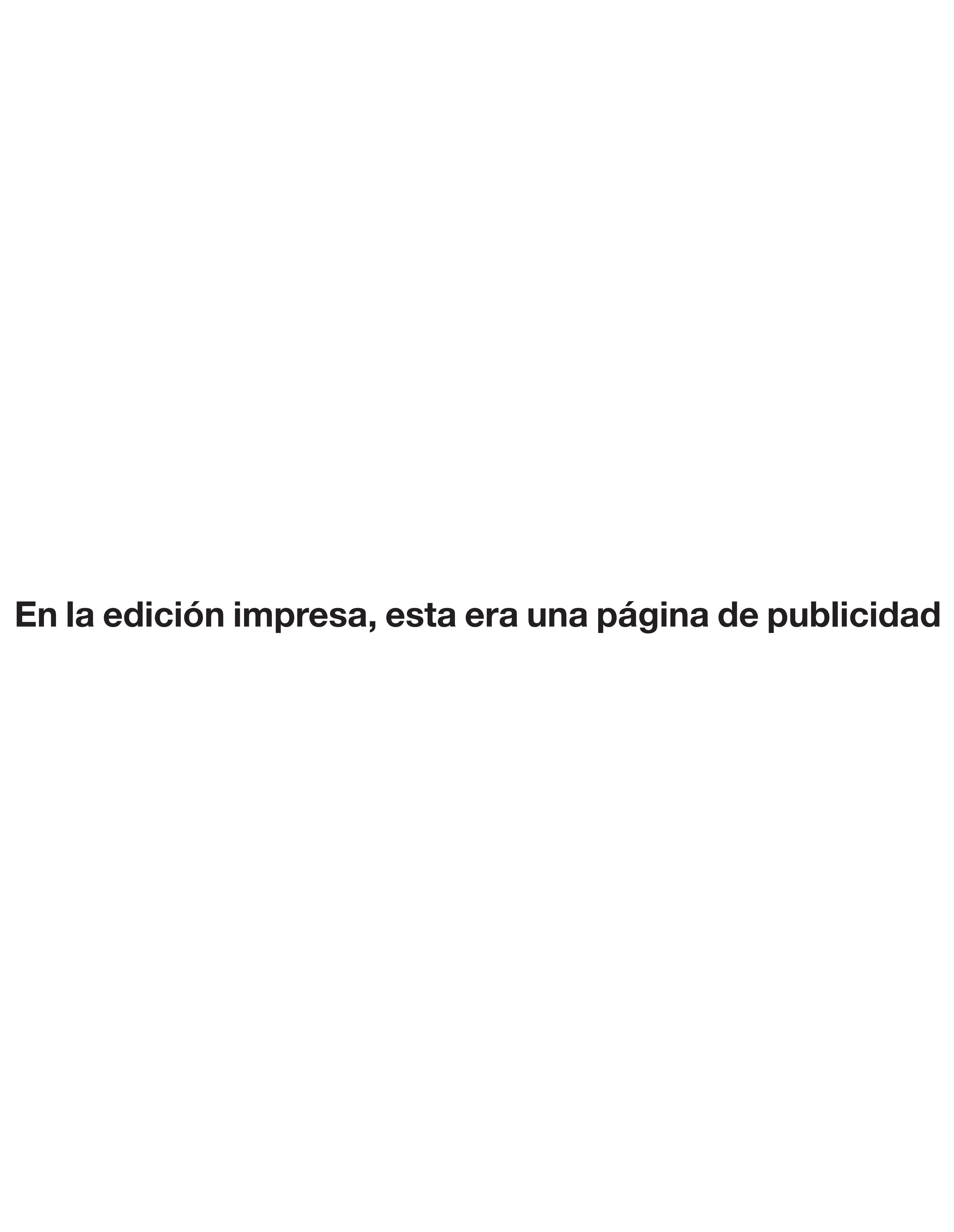
Este es el ganador de un equipo de sonido *Inspire 5500 y un lote de juegos* que se sorteó entre los participantes a la encuesta *los mejores de 2003* publicada en el nº 61.

Jean Marc López S.C. .... Tenerife

EL ROBOT S2E BUSCA NOMBRE

Vuelve la feria española de los videojuegos y busca nombre para su mascota.

Entre los días 9 y 12 de septiembre, se celebrará en Madrid la 2ª edición del Salón del Entretenimiento Electrónico y cultura digital, el S2e. Como antesala a la feria, se ha puesto en marcha un concurso para dar nombre a su mascota, este simpático robot. Podéis enviar vuestras propuestas a info@s2eonline.com hasta el 14 de mayo. Atentos, que podéis ganar jugosos premios. Para más información: www.s2eonline.com.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA ACCIÓN TÁCTICA SIGUE MUY DE MODA

Ubi Soft volverá a trasladarte a la guerra en *Ghost Recon 2*.

Tras el reciente lanzamiento de *Ghost Recon Jungle Storm*, la compañía francesa Ubi Soft ya ha anunciado *Ghost Recon 2*. Siguiendo un planteamiento similar al de los anteriores (es decir, un Shoot´em up en primera persona con posibilidad de dar órdenes a otros soldados), *GR2* nos llevará en esta ocasión a un conflicto en Asia oriental. La mayor novedad estará en esta ocasión en el excelente apartado gráfico (en personajes, armas, vehículos y escenarios), que promete superar con mucho el mejorable aspecto de *Jungle Storm*. Además, el juego incluirá muchas novedades, como un nuevo tipo de cámara, un sistema más intuitivo para las órdenes y una física mejorada. Y todo en aras de una fabulosa ambientación, amparada en una historia que vuelve a estar firmada por el escritor Tom Clancy y que te hará sentir como si realmente tomaras parte en el conflicto. Durante el próximo E3 de mayo se desvelarán todos los detalles.

Ghost Recon 2 seguirá siendo un shoot'em up subjetivo con un alto componente táctico.

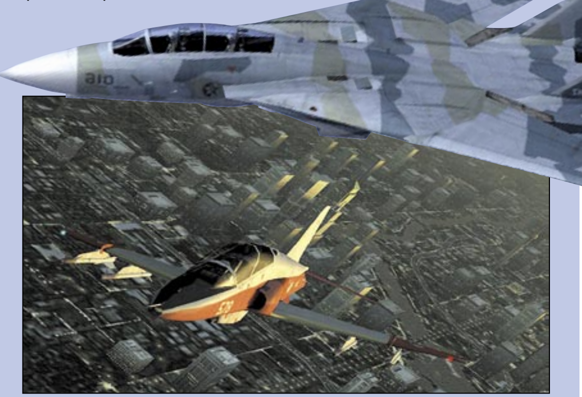


En *GR2* habrá novedades como un nuevo tipo de cámara, una física muy mejorada y un nuevo interfaz para las órdenes.

EL CIELO, ÚNICO LÍMITE EN «ACE COMBAT 5»

Namco desvela los primeros detalles.

Namco acaba de anunciar *Ace Combat 5: The Unsung War*, que será lanzado a lo largo de este año en Japón, y a principios de 2005 en Europa. Esta entrega otorgará mayor importancia al argumento, que se desarrollará por medio de secuencias de vídeo entre misión y misión. Entre sus muchas novedades, destacará el nuevo sistema de combate en formación, es decir, acompañado por otros tres aviones, así como la inclusión de 50 aviones reales y un nuevo sistema climatológico y horario, que afectará a los efectos de luz. Seguiremos informando, porque buena pinta sí que tiene...



Gráficamente promete superar en todo a su antecesor, y nos ofrecerá la posibilidad de superar las misiones con 50 modelos distintos de avión.

«SHREK 2»: ÉRASE UNA VEZ... DE NUEVO

Vuelve el ogro más animado del cine en una nueva aventura

Shrek vuelve con una nueva aventura basada en la película que se estrenará en verano. *Shrek 2* nos permitirá jugar con un equipo de cuatro personajes, cuyas habilidades habrá que combinar para solucionar puzzles o avanzar por los niveles. Así, podremos jugar con Shrek o con cualquiera de sus 10 amigos, usando sus habilidades únicas para conseguir un final de cuento. En junio podremos disfrutar de él.



Shrek, Fiona, Asno y muchos más volverán en junio a nuestra consola.

DRAGONES Y "MAMPORRAS"

Take Two distribuirá *Drakengard*, otro éxito de Square-Enix.

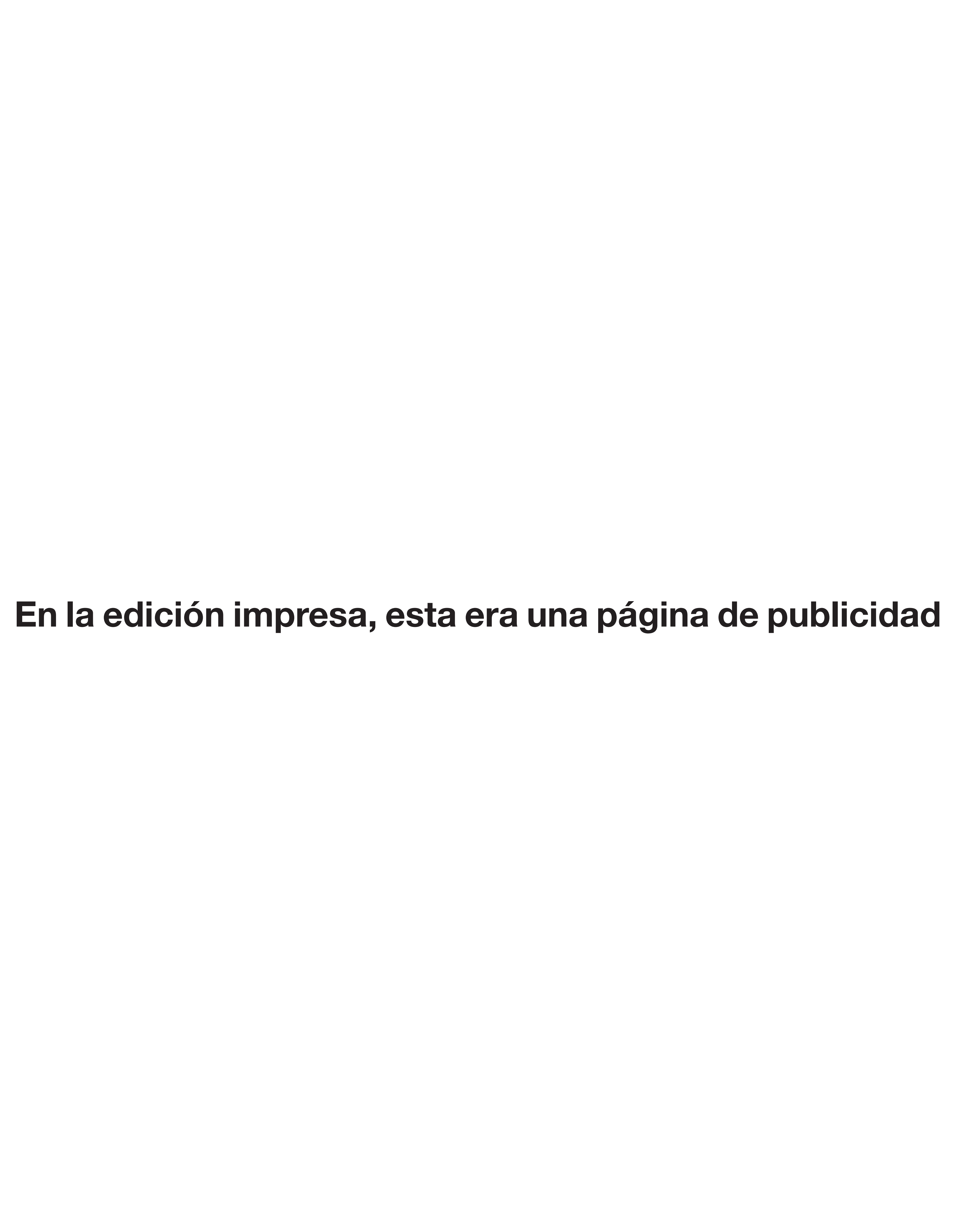
Bajo el título de *Drakengard* se esconde el último juego de rol de acción de Square-Enix. Ambientado en un mundo fantástico en el que la guerra, los dragones y los pactos y traiciones estaban a la orden del día, *Drakengard* nos meterá de lleno en una cruenta guerra entre dos reinos enfrentados. Nosotros asumiremos el papel de uno de estos soldados que, tras caer herido de muerte, pacta con un dragón para volver a la vida y salvar a su reino. El juego apostará descaradamente por la acción, y ofrecerá hiperpoblados combates al estilo *Dynasty Warriors* y niveles de combate aéreo, en los que manejaremos al dragón. Llegará a Europa el 21 de mayo, así que ir afilando la espada... y las garras de vuestro dragón.



Drakengard intercalará combate aéreo, a lomos de un dragón, con combates en tierra firme contra cientos de soldados.



En los combates cuerpo a cuerpo utilizaremos espadas, combos y ataques especiales.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

OTRO PROMETEDOR ASPIRANTE A CAMPEÓN DEL MUNDO DE RALLY

Richard Burns Rally le hará la competencia al mismísimo Colin McRae.

El piloto británico y campeón del mundo Richard Burns presta su imagen al nuevo juego de rally de SCi. *Richard Burns Rally* será un simulador sumamente realista y tendrá muy poco que ver con *Rally Championship*, otro juego de esta compañía. En *RBR* deberemos fichar por un equipo y embarcarnos en una larga y emocionante carrera como pilotos de rally. Pero además, contaremos con otras modalidades de juego, como una competición "cara a cara" contra Richard Burns o un modo para 4 jugadores. El control será muy realista, así como el sistema de recreación de daños y las opciones de mecánica de los coches. Y hablando de éstos últimos, contará con una selección de modelos reales (como el Subaru Impreza 2003 o el Citroën Xsara T4). En breve lo tendremos aquí.



RBR promete realismo en todos su frentes (control, física, apartado gráfico...). ¡Incluso nos rescatará un helicóptero si nos caemos por un barranco!

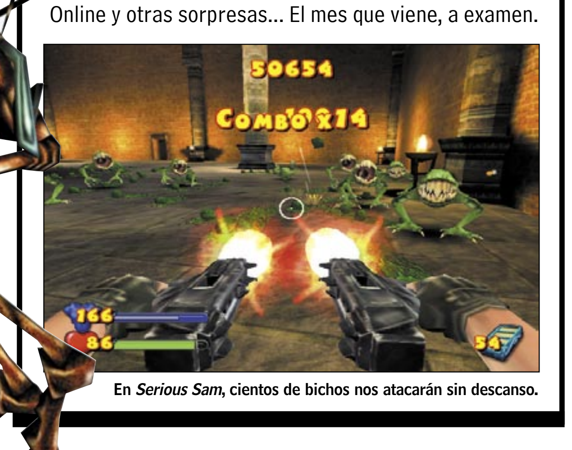


En los distintos modos de juego visitaremos lugares como los Alpes franceses, Japón o Gran Bretaña, y tendremos coches reales como el Peugeot 206.

LA ACCIÓN SE LLAMA SAM, SERIOUS SAM

El Shooter más frenético de PC, ahora en PS2.

Take Two lanzará a mediados de abril una conversión de *Serious Sam* para PS2. El título, que causó furor en PC hace años, será un Shooter subjetivo muy frenético en el que tendremos que quitarnos de encima los cientos de enemigos que nos atacarán en grupo. Además, incluirá nuevos niveles, modos Online y otras sorpresas... El mes que viene, a examen.

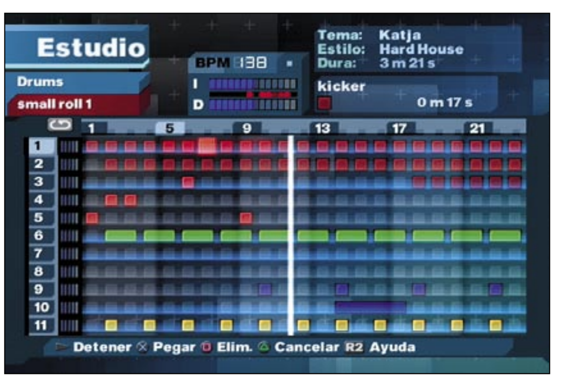


En *Serious Sam*, cientos de bichos nos atacarán sin descanso.

EDITA MÚSICA EN PS2

MTV Music Generator, la herramienta de edición musical, muy pronto a la venta.

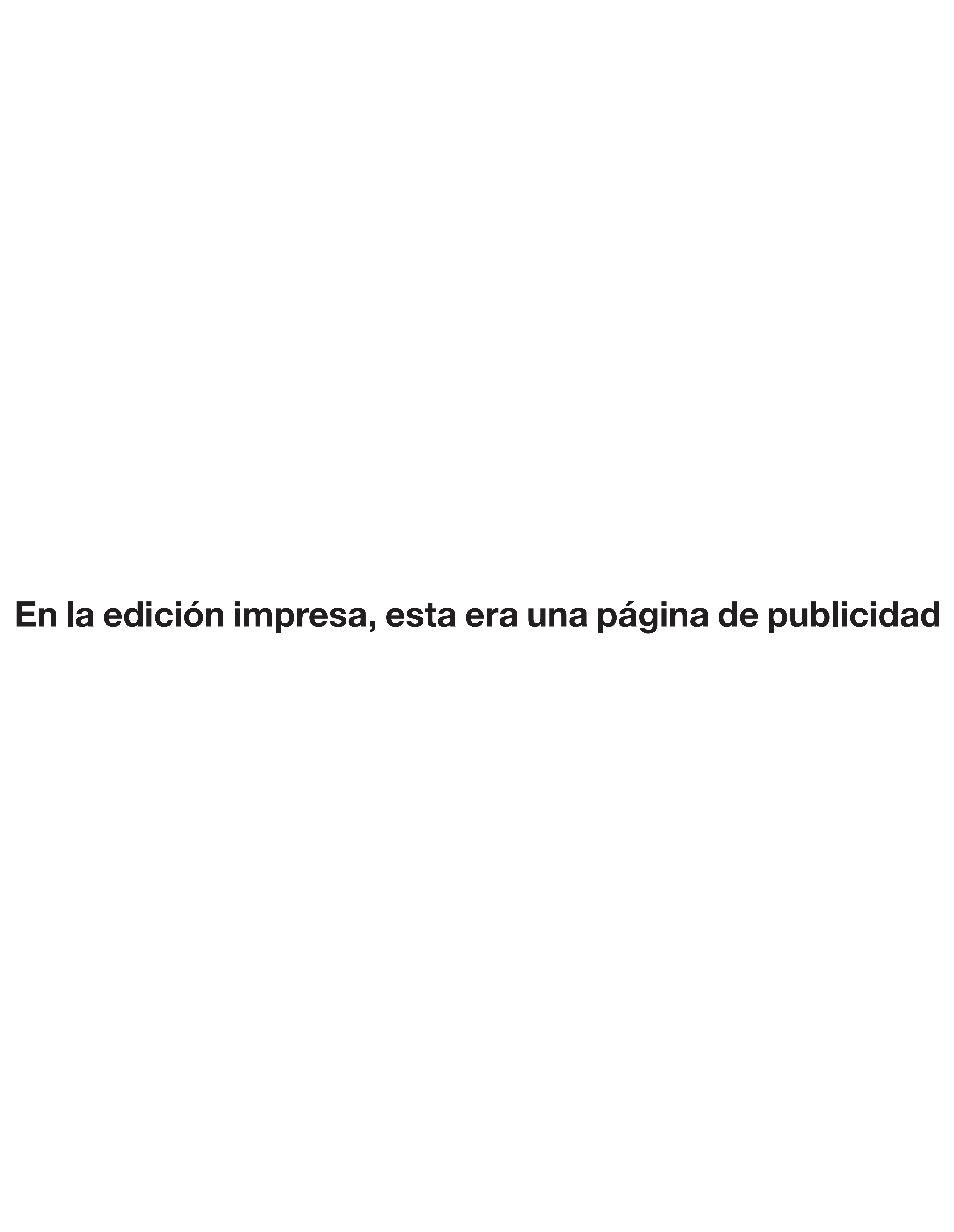
Codemasters ya tiene a punto la tercera edición de *MTV Music Generator*, una potente herramienta de edición y creación musical. Como en anteriores entregas, dispondremos de cientos de instrumentos para componer música (de corte electrónico), aunque la principal novedad será que dispondremos de algunos temas reales (como Get Busy de Sean Paul), para realizar nuestras propias versiones y remixes. Y todo, como siempre, con un interfaz gráfico muy asequible y sencillo de usar. Si te va la música, no le pierdas de vista...



El interfaz, como siempre, será muy sencillo de utilizar... y muy atractivo.

Breves & Fugaces

- **Los más vendidos.** Empezamos como siempre por Japón, donde ha arrasado el remake de *Dragon Quest V*, y *Pro Baseball Spirits 2004*. En USA ha empezado bastante fuerte *Final Fantasy XI* (que se ha puesto a la venta con el famoso disco duro para PS2), seguido de *007 Todo o Nada*, mientras que en Europa, dominan las listas *Final Fantasy X-2* y el señor Bond.
- **Que parezca un accidente...** Dentro de poco oiremos esta célebre frase del filme "El Padrino" en PS2. La compañía encargada de la conversión va a ser Electronic Arts, que, con este título, entrará de lleno en el mercado de juegos para adultos. A ver si lo bordan...
- **La potencia de PSP.** La portátil de Sony no deja de asombrarnos con su capacidad técnica. Criterion ya ha confirmado que esta pequeña maravilla utilizará las herramientas Renderware (las mismas que se han utilizado en la saga *GTA* y muchos otros éxitos de PS2). Además, también "podrá" con versiones adaptadas de los motores físicos Havok (utilizados en títulos tan atractivos y prometedores como *Half Life 2* de PC). Y un último detalle: ahora mismo están programando más de 80 estudios para PSP...
- **Guerrilla, sólo para PS2.** Sony acaba de firmar un acuerdo de exclusividad con Guerrilla, los creadores del impresionante *Killzone*. De esta forma, todos sus futuros juegos aparecerán únicamente en las consolas de Sony como PS2...¿PSP y PS3? El tiempo lo dirá...
- **Plataformas Online.** Sony ya ha desvelado algunas de las novedades de *Ratchet & Clank 3*. Tendrá modos de juego Online (y a pantalla partida), como un Deathmatch y un montón de minijuegos y pruebas para un máximo de 8 jugadores.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



TODOS LOS SECRETOS DE FINAL FANTASY X-2



Guías completas y miles de trucos:

• **Llega al final de *FFX-2*.** Los expertos de Play2Manía te han preparado una guía completísima con todo lo que necesitas saber para desentrañar hasta el último secreto de este genial juego de rol: mapas de las localizaciones, Vestisferas y oficios, secretos, solución a los minijuegos, estrategias para derrotar a los enemigos finales...

• **Claves para *Need for Speed Underground*.** Además, te ayudamos a desbloquear los extras de *NFS Underground* y te aconsejamos cómo afrontar las más peligrosas carreras callejeras. Y por si fuera poco, estrategias, trucos y movimientos para *Pro Evolution Soccer 3*.

• **Fichas coleccionables.** Y no te olvides de sus fichas de trucos coleccionables, este mes 5 fichas más que podrás archivar en la caja de los juegos.

Ya a la venta.

HOBBY CONSOLAS

GRAN EXCLUSIVA: ¡ASÍ SERÁ SPIDER-MAN 2!

Juegos para todas las consolas

• **Vuelve el hombre araña:** Este superhéroe ocupa la portada del número de mayo de Hobby Consolas, que os ofrece en exclusiva un espectacular reportaje sobre los juegos basados en la película "Spider-Man 2".

• ***The Getaway 2*:** ¿Queréis más? Pues no os perdáis el adelanto, también en exclusiva, de la segunda parte de esta aventura de acción para PS2, que se completa con un primer vistazo a otros dos juegos policíacos: *Killer 7* (PS2, GC) y *100 Balas* (PS2, Xbox).

• **Los Mejores de 2003:** ¿Cuál fue el mejor juego del año pasado? ¿Y la mejor consola? Vuestros votos sirvieron para entregar los premios a los mejores de 2003. ¡Estáis invitados a la fiesta!

• **Y además:** *Gran Turismo Prologue* (PS2), *Driver 3* (PS2, Xbox) *Project Zero 2* (PS2), *Euro 2004* (PS2, Xbox), *Pokémon Colosseum* (GC)...

A la venta el 25 de abril



¡TE REGALAN UN VÍDEO CD CARGADO DE NOVEDADES!

• **En el CD** alucinarás con 50 minutos de vídeo de los bombazos que vienen (y también los que están disponibles) para GameCube y GBA, además de un despliegue atómico de *Pokémon Colosseum*, el juegazo de este verano.

• **Los mejores de 2003.** Megarreportaje con los juegos premiados por los lectores de la revista. Algo así como un catálogo de éxitos en CUBE y GBA.



• **Guía completa de *Final Fantasy Crystal Chronicles*.** Paso a paso, te damos las claves para sobrevivir a la aventura más flipante que vivirás en GameCube.

Ya a la venta.

Micromanía

LA ESTRATEGIA DEL FUTURO

• ***Ground Control II*.** El original abrió un nuevo camino para la estrategia y esta entrega está dispuesta a continuarlo. La versión en preview muestra una realización impecable.



• ***Half-Life 2*.** Micromanía ofrece en un reportaje los últimos detalles del esperado juego de acción.

• **Unreal Tournament 2004.** Micromanía analiza el nuevo *UT 2004*, el que será el juego multijugador más popular.

• **Las mejores demos en DVD.** Además, un DVD repleto de información con las mejores demos.

Ya a la venta.

Play2Guías mania Platinum

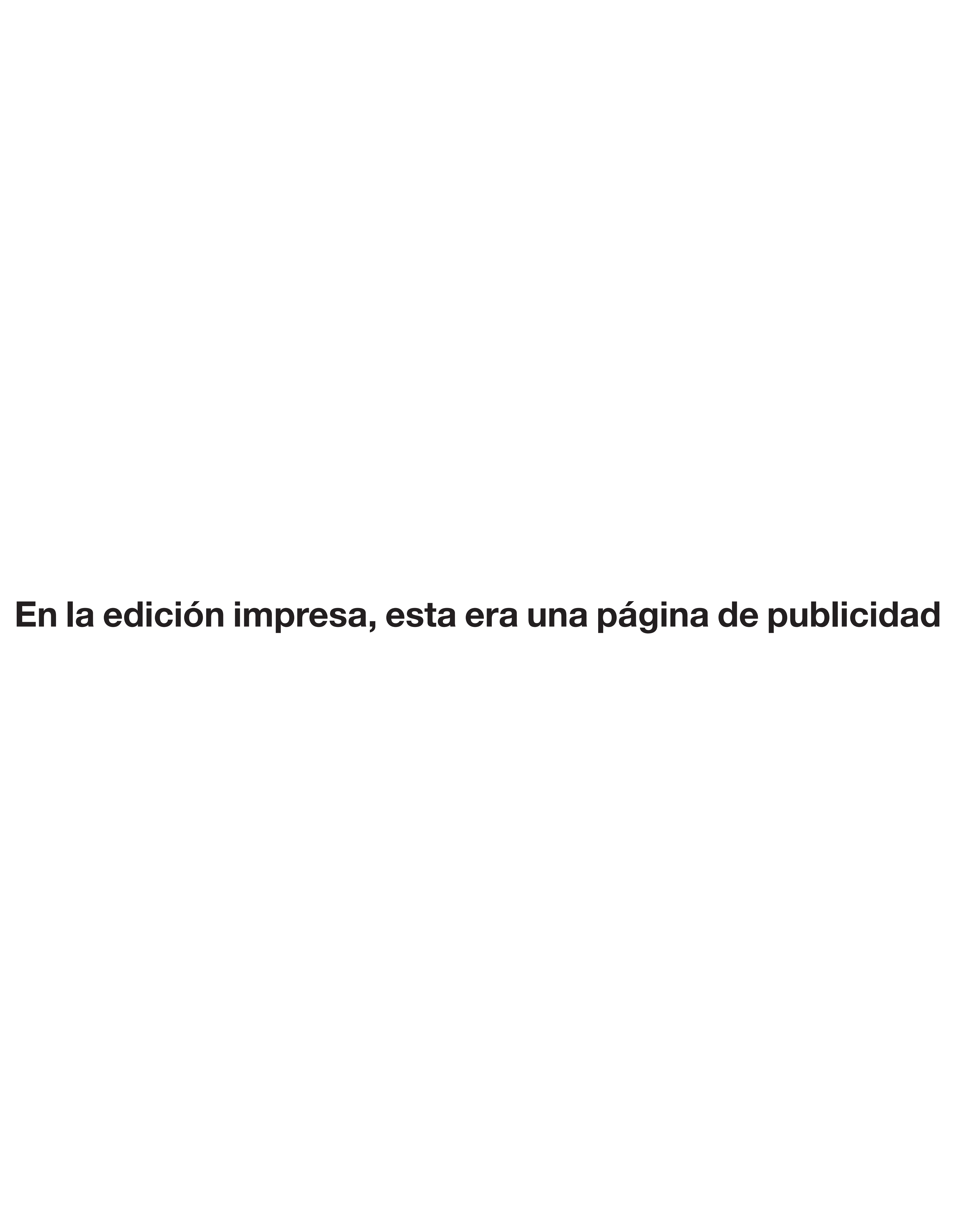
LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS DE PS2

TODOS LOS TRUCOS, EXTRAS, ESTRATEGIAS Y PISTAS PARA:

• *Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad*
• *Formula One 2003*
• *Midnight Club II*
• *Enter the Matrix...*
• Trucos para más de 100 juegos.

A la venta el 27 de abril




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS MEJORES JUEGOS DE CADA PLATAFORMA SE LLEVARON EL

→ Lo mejor del año

LAS LECTORES DE LAS REVISTAS DE HOBBY PRESS ELIGEN A LOS MEJORES DE 2003

HOBBY PREMIOSS 2·0·0·4

El pasado 31 de marzo, el sector de los videojuegos se vistió de gala para la entrega de los Hobby-Premioss 2003; una fiesta donde los lectores de las revistas de Hobby Press premiaron a los mejores juegos y compañías del año. Alexis Valdés y Eva Hache fueron los maestros de ceremonias de la gala... Ya os podéis imaginar que la noche fue de lo más divertida.

→ JUEGO DEL AÑO PARA CONSOLA

Por los lectores de Hobby Consolas

Pro Evolution Soccer 3



18% de votos



FINALISTAS
2º Zelda Wind Waker (15%)
3º Prince of Persia (10%)

El genial simulador de Konami se aupó por encima de aventuras con mucha solera. A los lectores de Hobby Consolas les gusta el fútbol, sin duda.

Recoge el premio: **Susana González**

Susana González, Marketing y PR Manager de Konami España, recibió el galardón de manos de Manuel del Campo, director de la revista Hobby Consolas.

→ CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de Hobby Consolas

PlayStation 2

68% de votos





FINALISTAS
2º GameCube (21%)
3º Xbox (9%)

Un año más, la consola de Sony fue elegida, por abrumadora mayoría, como la mejor máquina para jugar. Seguro que no es el último premio que se lleva...

Recoge el premio: **Javier Martínez Avial**

Manuel del Campo entregó el premio a Javier Martínez Avial, Director de Marketing de Sony Computer España, que no pareció muy sorprendido... Lógico, ¿verdad?

PREMIO ESPECIAL: UN GRAN COMECOCOS DORADO

En una noche mágica y muy divertida, Hobby Press entregó los galardones a los mejores juegos, compañías y consolas del año. Eso sí, los ganadores no los elegimos nosotros, sino vosotros, con las miles de votaciones que habéis enviado a lo largo de los últimos meses a las redacciones de las diferentes revistas. Los lectores de Play2Manía, Hobby Consolas, Nintendo Acción, Micromanía y Computer Hoy Juegos habéis elegido a los mejores de 2003.

JUEGO DEL AÑO DE PS2

Por los lectores de Play2Manía

Prince of Persia



12% de votos



FINALISTAS
2º Pro Evolution Soccer 3 (11%)
3º Need for Speed Underground (9%)

Tras una dura pugna, *Prince of Persia* se ha convertido en mejor juego del año para los lectores de Play2Manía. La aventura de Ubi ha calado hondo en vosotros.

Recoge el premio: **Roberto Rollón**
El Director de Marketing de Ubi Soft posa así de sonriente con el trofeo que le entregó Sonia, directora de Play2Manía.

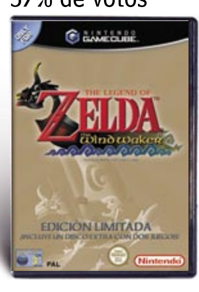
JUEGO DE GAMECUBE

Por los lectores de Nintendo Acción

Zelda Wind Waker



57% de votos



FINALISTAS
2º Metroid Prime (13%)
3º Soul Calibur II (5%)

No sorprendió a nadie que *Zelda* se aupara con el título de juego del año en GameCube, este clásico de las aventuras sigue sorprendiendo año tras año.

Recoge el premio: **Rafael Martínez**
El Director Comercial y de Marketing de Nintendo España recogió el premio entregado por el director de Nintendo Acción.

JUEGO DEL AÑO XBOX

Por los lectores de Hobby Consolas

Project Gotham 2



21% de votos



FINALISTAS
2º Metal Gear Solid 2 Substance (20%)
3º Star Wars: KOTOR (17%)

Superando incluso al emblemático *Metal Gear*, el espectacular arcade de Microsoft fue elegido como mejor juego de Xbox por los lectores de Hobby Consolas.

Recoge el premio: **José Antonio Ramírez**
El Brand Manager de Xbox se encargó de recoger su premio. Por su cara no hay duda de que le hizo ilusión.

JUEGO DE GAME BOY

Por los lectores de Nintendo Acción

Pokémon Rubí/Zafiro



24% de votos



FINALISTAS
2º Golden Sun II (22%)
3º Zelda: A Link to the Past (10%)

El fenómeno Pokémon sigue acaparando premios y las últimas ediciones han superado a geniales aventuras en su camino hacia el deseado trofeo.

Recoge el premio: **Nicolás Wegnez**
El Jefe de Marketing de Nintendo España recogió el galardón de manos de Juan C. García, director de Nintendo Acción.

JUEGO DEL AÑO DE PC

Por los lectores de Micromanía

Call of Duty



44% de votos



Call of Duty, de Activision, arrasó entre los lectores de Micromanía. Carlos Mateos, Product Manager de Activision, recibió el premio de manos de Francisco Delgado.

Por los lectores de Computer Hoy Juegos

GTA Vice City



19% de votos

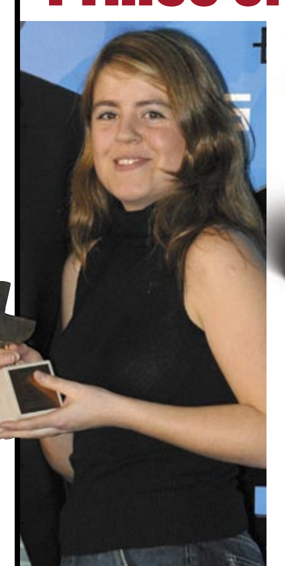


Francisco Encinas, Director General de Virgin Play, recogió el premio a mejor juego del año de PC, otorgado por Computer Hoy Juegos. José Luis Sanz, su director, entrega el trofeo.

JUEGO DE MÓVILES

Por los lectores de Hobby Consolas

Prince of Persia



37% de votos



FINALISTAS
2º Rayman 3 (25%)
3º XIII (22%)

Los tres juegos para móviles finalistas fueron de Gameloft, así que todo se quedaba en casa... Eso sí, *Prince of Persia* se impuso con diferencia a sus hermanitos.

Recoge el premio: **Sandra Melero**
En nombre de Gameloft, Sandra Melero, de Ubi Soft, recogió el galardón que le entregaba Manuel del Campo.

CELEBRANDO NUESTRO ANIVERSARIO, PLAY2MANÍA TAMBIÉN ENTREGÓ SUS PROPIOS PREMIOS POR GÉNEROS

Lo mejor de PlayStation 2

Gracias a vuestros miles de votos se eligieron los premios que Play2Manía entregó a los mejores juegos para PlayStation 2.

AVENTURA DE ACCIÓN

Por los lectores de Play2Manía

Prince of Persia



26% de votos



FINALISTAS
2º **True Crime** (25%)
3º **Splinter Cell** (14%)

Ha habido dura competencia entre las aventuras, aunque desde el principio se veía que nuestro príncipe favorito iba a ser el campeón.

Recoge el premio: **Alberto Mesas**
Así de sonrientes posaron Alberto, Product Manager de Ubi Soft, y Sonia Herranz, Directora de Play2Manía.

SHOOT'EM UP

Por los lectores de Play2Manía

Medal of Honor Rising Sun

63% de votos



FINALISTAS
2º **XIII** (28%)
3º **Return to Castlle Wolfenstein** (9%)

Sin dar opción a sus rivales, la secuela de *Medal of Honor* si ha alzado sin problemas con el título de mejor shoot'em up de PS2 del año.

Recoge el premio: **Juan José López-Huertas**
Juanjo, Product Manager Senior de EA Games, recogió su muy orgulloso su premio. Pero no sería el último...

DEPORTIVOS

Por los lectores de Play2Manía

Pro Evolution Soccer 3



40% de votos



FINALISTAS
2º **FIFA 2004** (39%)
3º **Tony Hawk's Underground** (14%)

En una de las votaciones más reñidas de la convocatoria, *PES3* logró ganar el galardón de mejor juego deportivo del año. FIFA le pisó los talones.

Recoge el premio: **Susana González**
La Marketing y PR Manager de Konami España volvió al escenario a por su segundo premio de la noche.

PLATAFORMAS

Por los lectores de Play2Manía

Jak II El renegado



73% de votos



FINALISTAS
2º **Ratchet & Clank 2** (15%)
3º **Rayman 3** (7%)

Los plataformas de Sony acapararon los primeros puestos, aunque *Jak II* se impuso con total contundencia y no dio alternativas a sus rivales.

Recoge el premio: **Jorge Huget**
Jorge, Jefe de Marketing de Sony Computer España, fue el encargado de recoger el trofeo en nombre de Jak.

SIMULACIÓN

Por los lectores de Play2Manía

Los Sims Toman la Calle



53% de votos



FINALISTAS
2º **Total Club Manager 2004** (25%)
3º **Los Sims** (22%)

Tras arrasar en PC durante un montón de años, *Los Sims* tienen intención de repetir hazaña en PS2. Y parece que ya empiezan a conseguirlo.

Recoge el premio: **Izaskun Urretabizkaia**
Izaskun, Senior Product Manager de Electronic Arts, recogió el galardón sin poder disimular la ilusión que le hacía.

LUCHA

Por los lectores de Play2Manía

Soul Calibur II



59% de votos



FINALISTAS
2º **Dragon Ball Z Budokai 2** (19%)
3º **Virtua Fighter 4 Evolution** (12%)

El espectacular juego de Namco no ha tenido rival como juego de lucha del año. Ni siquiera Goku le ha seguido la estela.

Recoge el premio: **Antonio López**
Con cara de niño bueno y muy sonriente, el Product Manager de Electronic Arts subió a recoger su trofeo.

ACCIÓN
Por los lectores de Play2Manía

El Retorno del Rey



41% de votos



FINALISTAS
2º SOCOM II US Navy Seals (15%)
3º Manhunt (13%)

El juego basado en "El Señor de los Anillos" no ha tenido rival en esto de la acción. El título de EA Games ha barrido a sus competidores.

Recoge el premio: **Nicola Cencherle**
Nicola, Marketing Manager de EA España, recogió muy orgulloso el trofeo que le habéis otorgado vosotros.

MUSICAL/MINIJUEGOS
Por los lectores de Play2Manía

EyeToy Play



80% de votos



FINALISTAS
2º Amplitude (10%)
3º EyeToy Ritmo Loco (10%)

La idea de Sony ha cuajado y ha triunfado. Los minijuegos de *EyeToy* han barrido, literalmente, a todos sus rivales. La verdad es que se lo merece.

Recoge el premio: **Jorge Huget**
Jorge, Jefe de Marketing de Sony Computer España, volvió al escenario a por uno de los premios más "divertidos".

VELOCIDAD
Por los lectores de Play2Manía

NFS Underground



47% de votos

FINALISTAS
2º Colin McRae Rally 04 (15%)
3º Formula One 2003 (12%)

Need for Speed ha sido la revelación de la temporada. No hay duda, el tuning triunfa y los buenos juegos también.

Recoge el premio: **Juan José López-Huertas**
Ya os avisamos antes de que Juanjo volvería, y además a por un premio que sabemos que le hace especial ilusión.

¡¡MENUDA ENTREGA DE PREMIOS!!



1

2

Lo mejor de la entrega de premios es que, además de dar y recoger trofeos, nos lo pasamos en grande con la "ceremonia".

1. LOS GALARDONADOS. Antes de sentarse, ninguno de los galardonados sabía que iba a recoger un premio. Eso sí, al final de la gala ya se les había quitado la cara de susto.

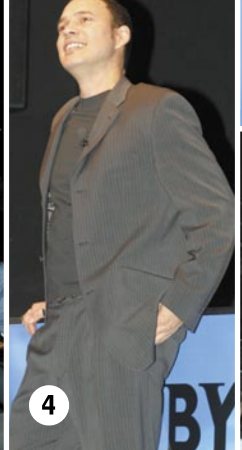
2 Y 4. PRESENTADORES DE LUJO. Alexis Valdés y Eva Hache presentaron la gala, demostrando su enorme sentido del humor.

3. CON LA SONRISA PUESTA. Los asistentes disfrutamos mucho, tanto con los chistes de los presentadores como con las caras de sorpresa de los algunos de los galardonados.

5. DEL ESCENARIO AL CIELO. Por el escenario de la discoteca Pachá de Madrid, desfilaron todos los que recibieron premio. Por suerte, no hubo accidentes en las escaleras, pero sí algún ataque de risa. Después, subimos "Al Cielo" para disfrutar de la fiesta...



3



4



5

HOBBY PRESS TAMBIÉN ELIGIÓ A SUS GANADORES

Los premios de Hobby Press

Además de los premios otorgados por los lectores, Hobby Press, como editorial líder del mercado, ofreció sus propios premios a las compañías más destacadas del sector en España.

PRODUCTO REVELACIÓN

EyeToy Play



Recoge el premio: **María Jesús López**

María, Directora de Negocios de Sony Computer España, recogió el premio que acredita a EyeToy Play como el producto más sorprendente e innovador del año. Una propuesta atrevida que además ha tenido un gran éxito.

COMPAÑÍA DE DESARROLLO ESPAÑOLA

Pyro Studios



Recoge el premio: **Íñigo Vinós**

El director de Marketing de Pyro Studios recogió el premio otorgado por la creación de videojuegos de tanto éxito como *Commandos 3* y *Praetorians*. Cristina Fernández, Directora Editorial de Micromanía, entregó el trofeo.

TRAYECTORIA PROFESIONAL

Pablo Ruiz



Recoge el premio: **Pablo Ruiz**

Muy emocionado, Pablo recogió la estatuilla que le entregó Amalio Gómez, Director de Publicaciones, en reconocimiento a toda una carrera dedicada a los videojuegos, desde que hace 20 años fundó Dinamic Multimedia, y hoy día con FX.

COMPAÑÍA DEL AÑO

Electronic Arts



Recoge el premio: **Francisco Arteche**

El director general de Electronic Arts recogió el premio que acredita a su compañía como la mejor del año. El que tenga alguna duda, que revise los éxitos que EA puso a la venta el pasado año... Una colección de lujo.

¡¡QUE EMPIECE LA FIESTA!!





1. SORTEO DE PREMIOS. Mientras desfilaban los canapés y las copas, los "ángeles" iniciaron un simpático sorteo entre los asistentes.

2. ¡UN POCKET PC PARA JUAN! El Product Manager junior de EA Sports tuvo la suerte de llevarse un PC de bolsillo.

3. PARA MIS PREMIOS. Rafael Martínez-Avial, Director de Marketing de Electronic Arts, se llevó una mochila en la que guardó todos los trofeos acumulados en la entrega de premios.

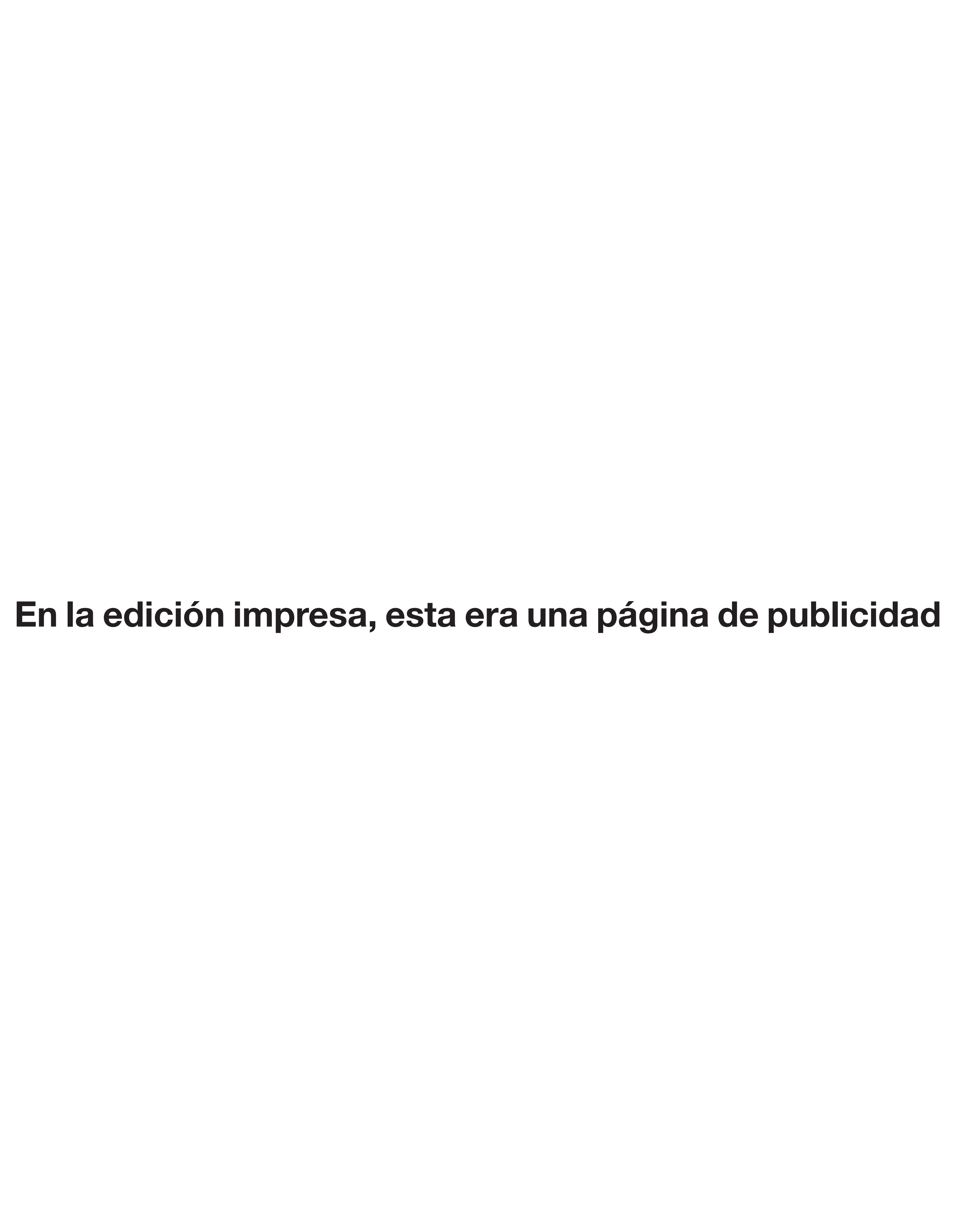
4. ¡NO ME DEJÉIS SOLO! José , nuestro director comercial, y Roberto, Director de Marketing de Ubi, estuvieron muy bien acompañados...

5 Y 6. MÁS PREMIOS Y MENOS COPAS. La entrega de premios (relojes, Portátiles, mochilas y hasta una Televisión de plasma) se prolongó a lo largo de la noche. Eso sí, al final las copas empezaron a hacer efecto...








En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡POR FIN PROBAMOS EL JUEGO DE MAFIOSOS MÁS DESEADO!

DRIV3R

Cada vez son más las bandas que intentan dominar las calles de PS2. Primero fue *GTA* con su libertad de acción, después *The Getaway* con un apartado gráfico soberbio, y por último *True Crime*, con más acción que nadie. Ahora se apunta uno de los genuinos capos del género, que empleará todos los medios a su alcance para reclamar la parte del pastel que le corresponde...

■ **Reflections** ■ Género **Aventura de Acción** ■ Fecha prevista **Junio de 2004**

Por increíble que parezca, ya han pasado cinco años desde que nació la saga *Driver*, el primer juego de mafiosos en plasmar un desarrollo "tipo *GTA*" (por aquel entonces, con vista aérea) en un entorno 3D con libertad de movimiento. En aquellas lejanas fechas ni por asomo soñábamos con bajarnos del coche, algo que sí ofreció su secuela a finales del año 2000, y que posteriormente recogieron todos los exponentes del género para PS2. Así las cosas, *Driv3r*, la tercera parte de la saga, se prepara ahora para debutar en PS2... pero en unas condiciones muy distintas a las vividas en PSone, ya que la "competencia" es abundante y con una calidad general muy elevada. No obstante, *Driv3r* tiene sus ases en la manga,



En *Driv3r*, nuestra misión será colarnos en una banda de ladrones de coches para detener a un capo de la mafia. Al trabajar de incógnito, nos veremos obligados incluso a atacar a otros policías.



La aventura se desarrollará en tres ciudades distintas: Miami, Niza y Estambul. La recreación de todas ellas va a ser francamente impresionante, y tendrán cientos de edificios y zonas características.



Como en anteriores *Driver*, la conducción va a ser uno de los ejes centrales del juego, y por eso, la física de los vehículos va a estar muy, muy cuidada, por no hablar de las colisiones y deformaciones.

PODRÁS RECORRER MIAMI, NIZA Y ESTAMBUL A "PATITA"...

→ TANNER, UN "POLI" DE A PIE

El héroe de la saga *Driver* protagoniza su tercer caso en PS2, donde ha aprendido nuevas habilidades, como nadar, agacharse o rodar por el suelo. Además, con pulsar Select podemos controlarle desde una perspectiva subjetiva.



■ VISTA SUBJETIVA

Es la única perspectiva disponible en el interior de los edificios, como la comisaría.



■ APUNTA Y... ¡FUEGO!

Al sacar un arma aparecerá una mira que controlamos con el stick derecho.







algunos de los cuales ya os podemos adelantar tras dedicarle unas cuantas horas de juego...

REGRESO A LOS ORÍGENES.

Ante todo, os debe quedar más que claro que la propuesta de *Driv3r* va a seguir fiel a las raíces de la saga, y no pretende convertirse en un nuevo *GTA*. Por eso, aunque lo más fácil sería compararlo directamente con el juego de Rockstar, lo cierto es que *Driv3r*, como sus antecesores, va a poner un énfasis especial en la conducción, aplicada, claro está, a una trama propia del cine negro. De hecho, sus creadores ya han dejado muy claro que *Driv3r* va a ser un homenaje a las pelis de "gángsters" con tensas persecuciones, como en "French Connection", y que cerca de un 70% del juego será al volante de más de 70 vehículos, entre los que habrá gran variedad de motos, coches, lanchas... y cada uno con un comportamiento diferente.

Driv3r no pretende ser un "nuevo" GTA, y seguirá dando mayor protagonismo a la conducción.

MISIÓN DE INCÓGNITO.

Como en anteriores entregas, el protagonista de esta nueva aventura será el indomable agente Tanner, infiltrado en una banda de ladrones de vehículos para descubrir al comprador de un "pedido" de 40 modelos tremendamente potentes. La aventura arrancará con Tanner suplantando la identidad de uno de los ladrones para llegar a Calita, la des- »



Reflections, el estudio responsable de toda la saga *Driver*, está poniendo especial cuidado en los efectos visuales, como la iluminación de este atardecer, o los impresionantes reflejos de los coches.



Ninguno de los 70 vehículos disponibles en el juego estará basado en un modelo real, aunque sí recordarán a los coches americanos de los años 80, y a deportivos y utilitarios actuales.







Otra opción que volverá muy mejorada: el famoso e inimitable editor de repeticiones.



Como en otros juegos del género, podremos tomar "prestado" cualquier vehículo que veamos en la calle, desde potentes motos al más puro estilo Chopper a lanchas o camiones con remolque.

» piadada jefa de la banda South Beach, que parece estar implicada en el asunto. Sin embargo, la novedad en *Driv3r* es que buena parte de la aventura será narrada como un "flashback" o recuerdo del pasado de Tanner. Es más, el juego arrancará con un tiroteo en Estambul, en el que Tanner resulta herido y transportado a un hospital, donde sus constantes vitales empiezan a fallar...

Por lo que ya ha confirmado Reflections, la aventura ofrecerá más de 30 misiones, en las que, repetimos, primará la conducción. Por el momento nosotros ya hemos disfrutado de una vertiginosa carrera al estilo "Speed", con un vehículo trampa que, al bajar de cierta velocidad, explota. Tampoco faltarán las pruebas de otro tipo, como destruir las posesiones de un mafioso rival, para demostrar que somos de fiar.

Driv3r ofrecerá un total de 70 vehículos, tres ciudades nuevas y cerca de 30 misiones.

AHORA.... A "PATITA".

Cuando recorramos a pie las calles de Miami, Niza o Estambul, *Driv3r* nos mostrará algunas de sus novedades más interesantes. Por un lado, Tanner podrá realizar acciones como nadar (¡¡¡por fin alguien que no le tiene miedo al agua!!!) o rodar por el suelo... Además, cuando accedamos al interior de algunos edificios, como la comisaría de policía en Miami, automáticamente pasaremos a una vista subjetiva, algo muy útil sobre todo para disparar con un arma. Lo mejor de todo es que no habrá tiempos de carga ni "cortinillas" de transición cuando pasemos de un exterior a un interior. Y en cualquier caso, podemos pasar a la vista subjetiva con pulsar Select.

A la hora de utilizar una de las 8 armas disponibles, el control será muy parecido a lo visto en *Driver 2*.

CUANDO UN VOLANTAZO A TIEMPO ES LA DIFERENCIA ENTRE EL ÉXITO O EL FRACASO EN UNA MISIÓN

→ LA CONDUCCIÓN, CON EL INCONFUNDIBLE SABOR "DRIVER"

Dado que la mayor parte de las misiones serán a bordo de un vehículo, Reflections está poniendo especial cuidado en todo lo referente a la conducción. Así, como en anteriores *Driver*, encontraremos un sistema de control francamente preciso, a caballo entre el arcade y la simulación, y con opciones tan interesantes como "hacer rueda" (otra de las marcas de la casa). Y todo rodeado con numerosas sorpresas, como nuevos vehículos, misiones más variadas o impresionantes colisiones.

■ CONTROL TOTAL

El control sobre el vehículo promete ser, como en anteriores *Driver*, excelente. Ya sea para derrapar, hacer trompos, giros a alta velocidad... Una verdadera pasada.



■ NUEVAS MISIONES

El desarrollo nos dejará situaciones nuevas, como tiroteos en marcha, en los que nos ayudará otro agente desde el asiento de copiloto, que será el encargado de disparar.



■ UNA FÍSICA REALISTA

Reflections también se está currando un motor físico la mar de realista, en el que encontraremos detalles como unas colisiones tan fotorrealistas como ésta.



■ NUEVOS VEHÍCULOS

Podremos pilotar motos, coches, camiones, lanchas, deportivos descapotables y un montón de vehículos más, hasta completar la friolera de 70 modelos distintos.

Durante el juego, dispondremos de tres indicadores en la parte superior izquierda de la pantalla. El primero indica la vitalidad de Tanner, el segundo su nivel de búsqueda, y el tercero, el daño del coche.

Con el stick derecho controlaremos el punto de mira, y aparte de las típicas armas como la escopeta, la más atractiva y demoledora es el lanzagranadas. Con él, la capacidad destructiva de Tanner alcanzará nuevas cotas, y veremos literalmente volar coches y enemigos. De verdad, ver para creer. Además, los vehículos presentarán numerosos puntos susceptibles de ser destruidos, como los cristales o las ruedas.

Por último, Reflections ha incluido una "flipada" bautizada como "Thrill Cam", que se activa al pulsar L1 y R1, y que nos permitirá ver todo a cámara lenta desde una perspectiva más espectacular. ¡Ah! Y para aquellos que recuerden el editor de repeticiones de *Driver*, tranquilos, que va a volver con muchas más opciones para que podáis sacar el director de cine que lleváis dentro.

La soberbia puesta en escena del juego es de lo mejorcito que hemos visto en PlayStation 2.

UN LUJO PARA LA VISTA.

Dejando a un lado las novedades, Reflections está culminando un trabajo gráfico inigualable. Y no nos referimos sólo a la fabulosa recreación de las tres ciudades y sus edificios (con detalles como acceder al interior de un estadio de fútbol americano). No. La sensación de variedad, de pasar siempre por un sitio nuevo en cualquiera de las tres urbes nunca antes lo habíamos experimentado. Y eso por no hablar de los coches, que aparte de estar soberbiamente diseñados, producen unos reflejos como nunca antes habéis visto en un juego de PS2, o los efectos de luz y sombra. Eso sí, por lo que hemos visto todavía queda un poco de trabajo, ya que varios detalles, como algunas animaciones de Tanner, necesitan ciertos ajustes.

PRIMERA IMPRESIÓN.

No va a ser un juego de mafiosos al uso. Los que conocen la saga ya sabrán a qué nos referimos: la conducción es tan tensa y adictiva, que no tiene nada que ver con otros juegos. Y eso por no hablar del genial control de los coches, sin duda uno de los ejes del juego, o su tremenda puesta en escena, que promete crear escuela. A nosotros nos ha encantado, y si se pulen ciertos detalles, puede ser una verdadera PA-SA-DA.

LAS DISTINTAS FORMAS DEL CRIMEN EN PS2

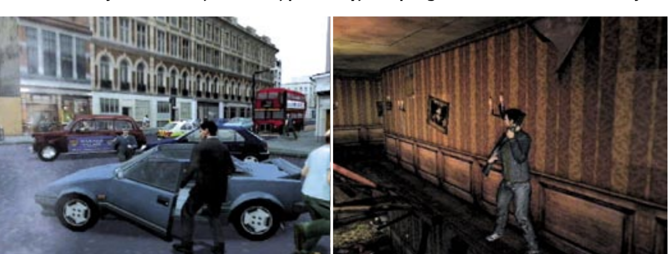
→LOS RIVALES A BATIR

Aunque los simuladores de "mafiosos" dieron sus primeros pasos en PSone, el género ha alcanzado su madurez en PS2, donde hemos encontrado tres exponentes con tres propuestas muy distintas... ¿todavía no los conoces?



■ GTA VICE CITY: PARA NO ABURRIRSE EN AÑOS

Es el que más posibilidades de juego ofrece (más de 60 misiones, numerosos secretos podemos trabajar de taxista, bombero, policía...), aunque gráficamente es el más "flojo".



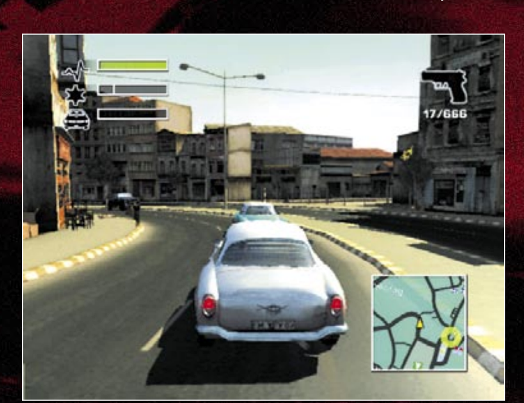
■ THE GETAWAY: EL VIRTUOSISMO GRÁFICO

A la inversa que el anterior: ofrece una hiperrealista recreación de Londres y unos toques de sigilo, pero su desarrollo sólo ofrece 24 misiones... y de forma muy lineal.

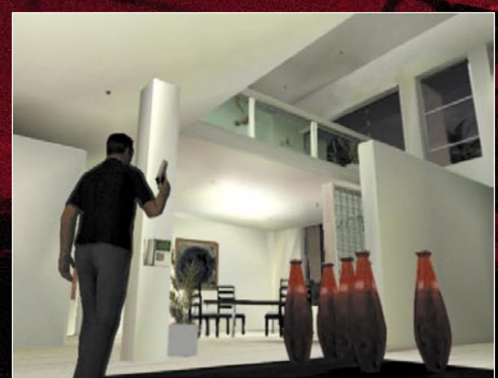


■ TRUE CRIME: LA FUSIÓN DE GÉNEROS PERFECTA

Aquí somos un rudo policía, en una mezcla perfecta de los anteriores, con unos sólidos gráficos, un sistema de juego más abierto y mucha más acción y peleas cuerpo a cuerpo.



Cada ciudad ofrecerá una sensación distinta. Así, Estambul será la más "antigua". Niza la más "rural" y Miami, la más "playera".



A lo largo de la aventura tendremos que visitar algunos interiores, como la comisaría de policía en Miami o la casa de Tanner.

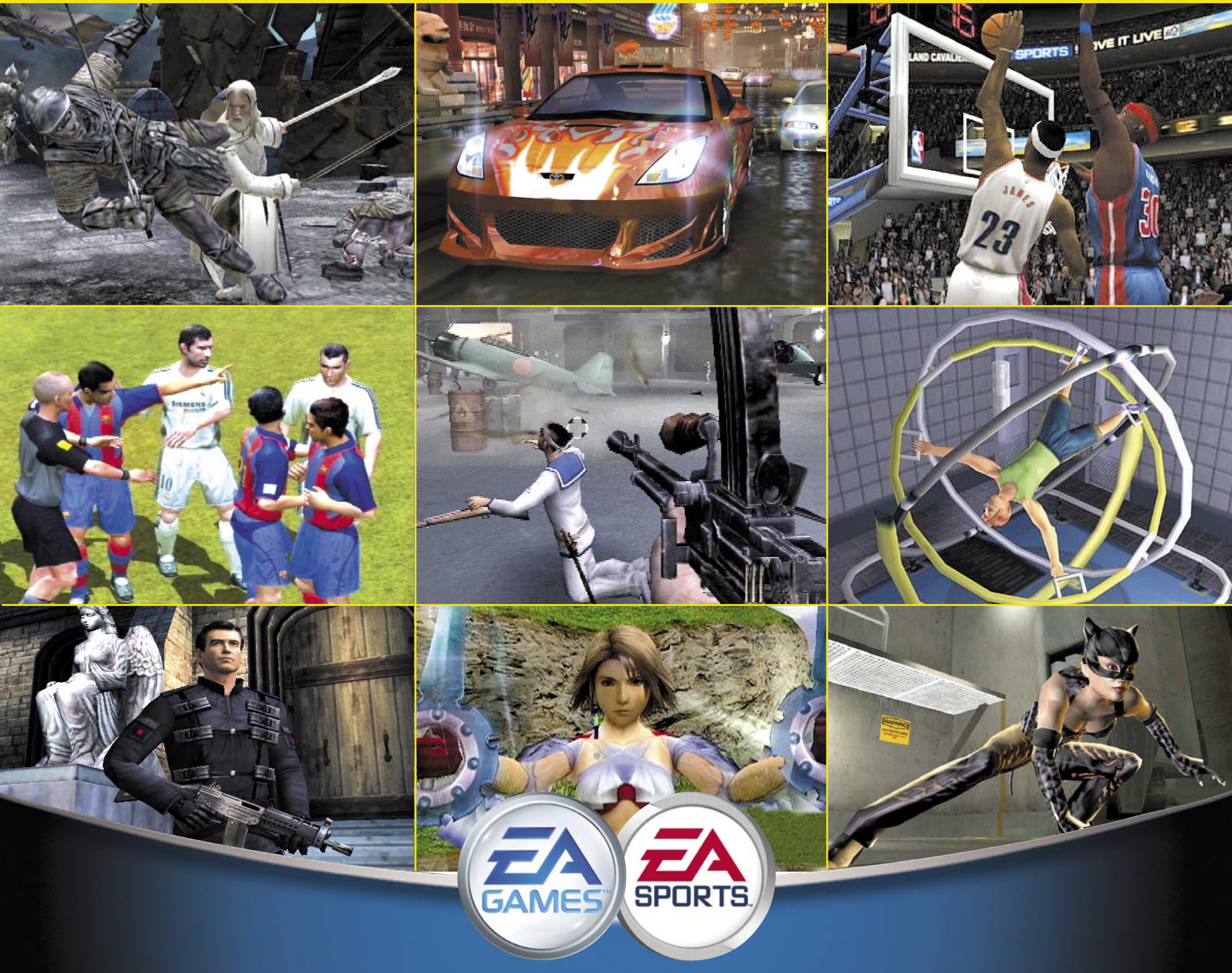


Las misiones del juego nos invitarán a vivir apasionantes persecuciones, tiroteos en marcha, destrucción de escenarios...

DESCUBRE SUS GRANDES ÉXITOS DE ESTAS NAVIDADES Y LOS LANZAMIENTOS MÁS POTENTES DE LOS PRÓXIMOS MESES

Electronic Arts da mucho juego

Si hay una compañía que se caracterice por ofrecer juegos para todos los gustos y además de calidad contrastada, ésa es Electronic Arts. Acción, realismo, emoción, velocidad... Los juegos más sorprendentes e impresionantes están en estas páginas, ¡no te los pierdas!



espana.ea.com



[ACCIÓN • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

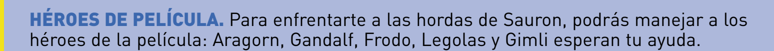
El Señor de los Anillos. El Retorno del Rey

EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DEL AÑO

Vive una aventura alucinante convirtiéndote en el protagonista de la tercera parte de "El Señor de los Anillos". Ya sea jugando solo o acompañado de un amigo, podrás recorrer 13 niveles rebosantes de acción y calcaditos de los escenarios de la película. No podrás resistirte a su ritmo, a su calidad ni a su magia. Para saber más: www.lordoftherings.ea.com

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN Play2





HÉROES DE PELÍCULA. Para enfrentarte a las hordas de Sauron, podrás manejar a los héroes de la película: Aragorn, Gandalf, Frodo, Legolas y Gimli esperan tu ayuda.



DIVERSIÓN ASEGURADA. Sólo en PS2, *El Retorno del Rey* ha vendido 220.000 unidades en España y ha sido elegido por los lectores de Play2Manía como el Juego de Acción del año.



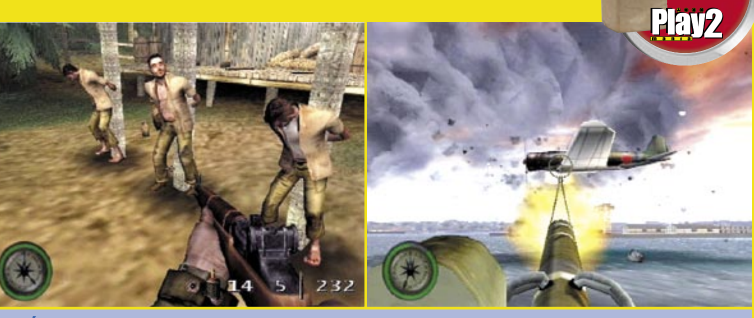
[SHOOT'EM UP • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

Medal of Honor Rising Sun

¡ESTO SÍ QUE ES UNA GUERRA!

Si te gustan los juegos de guerra magistralmente ambientados y cargados de realismo, no te puedes perder este shooter que te llevará a disfrutar de los mejores momentos de la II Guerra Mundial en el Pacífico. Para saber más: www.moh.ea.com

MEJOR JUEGO DE SHOOT'EM UP Play2



¿CÓMO QUIERES JUGAR? Puedes jugar solo, cooperando con un amigo o incluso Online.



[DEPORTIVO • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

FIFA 2004



DISFRUTA DEL FÚTBOL MÁS COMPLETO

18 ligas reales de todo el mundo, más de 350 clubes con sus plantillas actualizadas, campeonatos como la Champions League... Sin duda, es el juego de fútbol más completo y además con un sistema de juego que resulta a la vez asequible y realista. Para saber más: www.fifa2004.ea.com



REALISMO A TOPE. No sólo reconocerás a las estrellas, también podrás ficharlas.



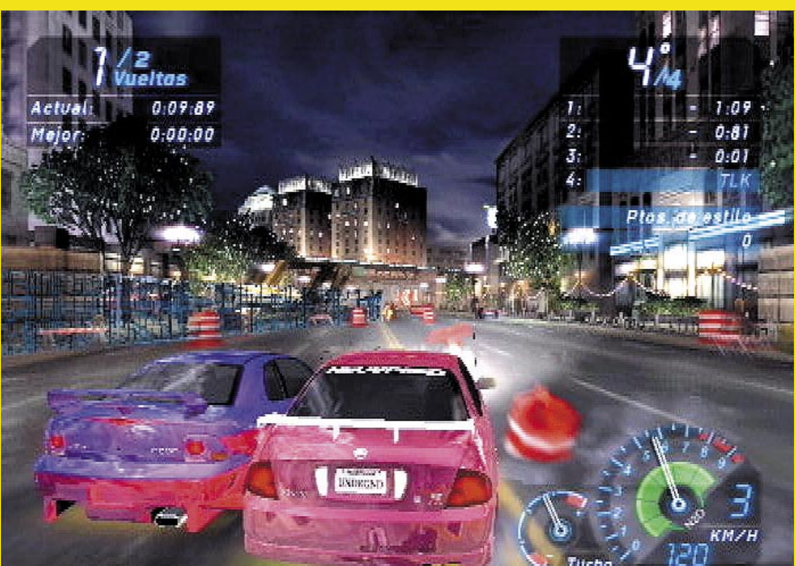
[VELOCIDAD • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

NFS Underground

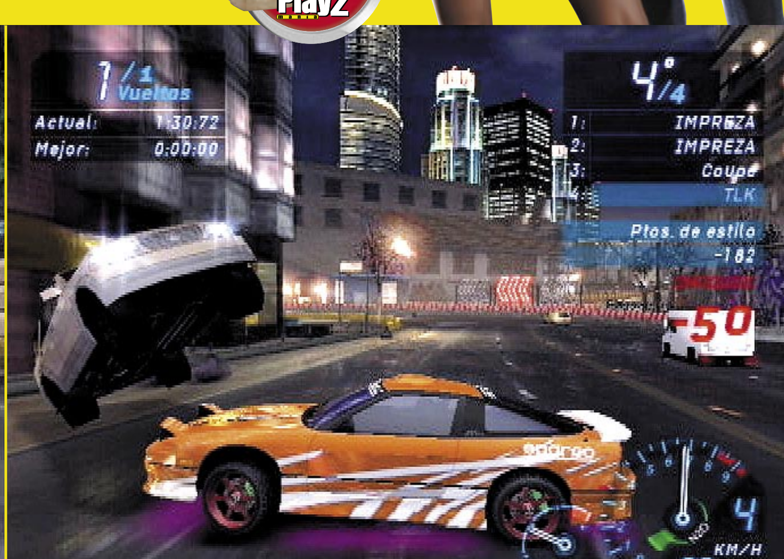
EL JUEGO DE COCHES QUE SOÑABAS

Si eres un apasionado de la velocidad, no te pierdas este frenético arcade. No sólo te permite correr con más 20 alucinantes coches reales, sino que además te da la opción de tunearlos para tener el carro más cañero de las noches de la ciudad. Compite en circuitos urbanos quemando el asfalto. Para saber más: www.espana.ea.com

MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD Play2



¡A TOPE CON EL TUNING! Escoge el coche de tus sueños y decide de qué color lo quieres, qué llantas le van mejor, qué pegatinas le sientan bien... ¿Quieres más? Pues hay más.



A TODA PASTILLA. Si buscas sensación de velocidad, te vas a hartar. Sentirás vértigo en unas carreras tan espectaculares como trepidantes. La emoción está asegurada.



[SIMULADOR • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

Los Sims Toman la Calle

CUANDO EL JUEGO ES LA VIDA MISMA

Si quieres vivir una vida virtual éste es tu juego: estudia, elige una profesión, creáte un grupo de amigos, encuentra a tu media naranja... Y todo mientras cuidas a tu Sim, le vistes, le alimentas y le mantienes feliz. Para saber más: www.lossims.com

MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN Play2





¡SAL DE MARCHA! Los Sims salen a la calle para explorar un mundo de oportunidades en la ciudad.



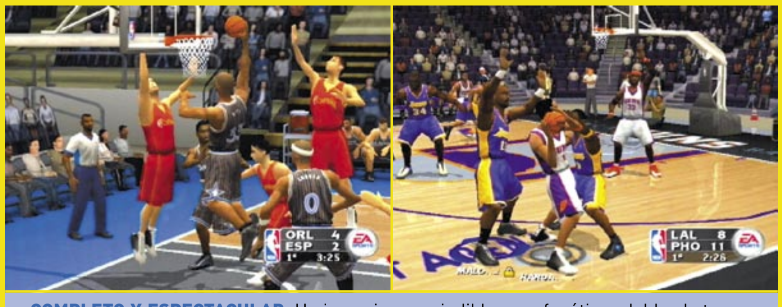
[DEPORTIVO • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

NBA Live 2004



EL MEJOR BASKET, A TU ALCANCE

Vive el espectáculo de la mejor liga de baloncesto del planeta con esta nueva edición del simulador de basket más completo, realista e impactante del mercado. ¡Elige tu equipo favorito de la NBA y machaca sin piedad la canasta contraria! Para saber más: www.nbalive.ea.com



COMPLETO Y ESPECTACULAR. Un juego imprescindible para fanáticos del basket.

EA GAMES EA SPORTS

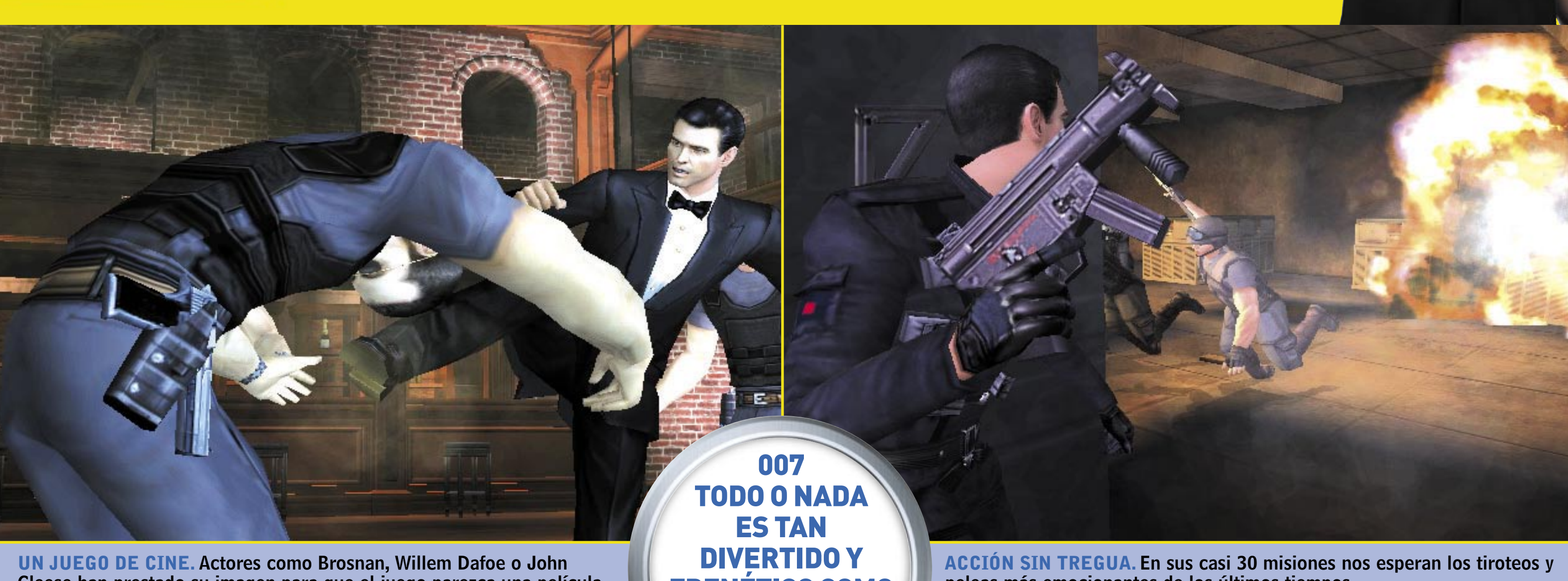


[AVENTURA • YA DISPONIBLE • 63,95 €]

007 Todo o Nada

¡CONVIÉRTETE EN EL ESPÍA MÁS FAMOSO!

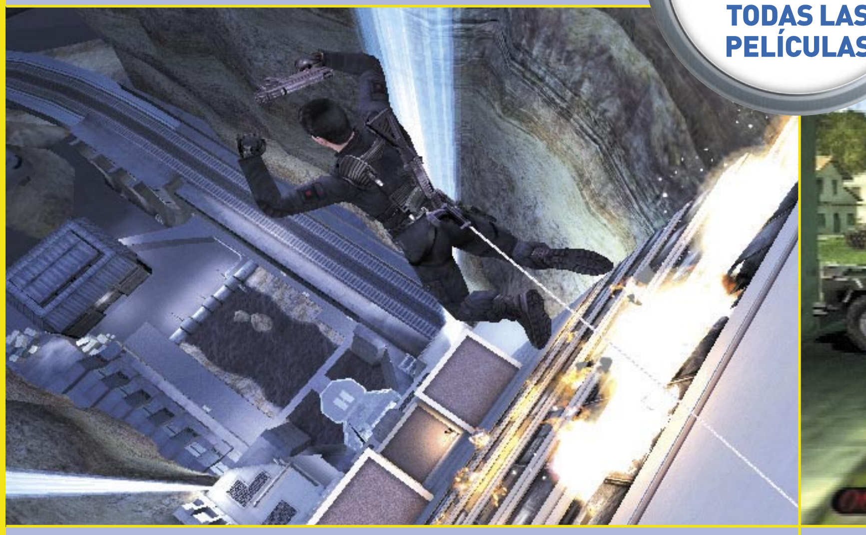
Acción al límite, las armas y gadgets más alucinantes, los mejores coches, mujeres despampanantes... Así es el mundo de James Bond y EA Games ha sabido captarlo de forma magistral en esta espectacular aventura de acción. En sus casi 30 intensos niveles, te convertirás en 007 y tendrás que detener una peligrosa conspiración usando el arsenal más poderoso y pilotando los vehículos más increíbles. Si te gusta la acción, no te lo puedes perder. Para saber más: www.007.ea.com



UN JUEGO DE CINE. Actores como Brosnan, Willem Dafoe o John Cleese han prestado su imagen para que el juego parezca una película.

007 TODO O NADA ES TAN DIVERTIDO Y FRENÉTICO COMO TODAS LAS PELÍCULAS

ACCIÓN SIN TREGUA. En sus casi 30 misiones nos esperan los tiroteos y peleas más emocionantes de los últimos tiempos.



SITUACIONES LÍMITE. Hacer rappel por un edificio en llamas es sólo el principio...



VARIADO A TOPE. Encontrarás acción, infiltración, velocidad... y muchísima diversión.











[DEPORTIVO • 6 DE MAYO • 63,95€]

UEFA Euro 2004

EL REY DEL FÚTBOL CONTINENTAL

Para disfrutar al 100% de la Eurocopa de Portugal, nada mejor que vivirla en tu propia casa gracias al único juego oficial del evento. Elige entre 51 selecciones europeas, recreadas hasta el más mínimo detalle, y prepárate para demostrar quién es el auténtico rey del fútbol europeo en los partidos más emocionantes y espectaculares. Y todo con un sistema de control que gustará tanto a expertos como a novatos. ¡No faltes a la cita! Para saber más: www.euro2004game.ea.com

GRÁFICOS ALUCINANTES. El apartado gráfico de *Euro 2004* es sensacional. Los jugadores y estadios están recreados al milímetro.

SI TE GUSTA EL FÚTBOL, NO TE PIERDAS EL ÚNICO JUEGO OFICIAL DE LA EUROCOPA

CONTROL TOTAL. Su sistema de juego te permitirá hacer de todo con el balón de forma sencilla y eficaz. ¡Deja en ridículo a la defensa!



LICENCIA OFICIAL. Elige entre 51 selecciones europeas, todas con sus plantillas reales.

AMBIENTACIÓN DE LUJO. El increíble apartado sonoro corona su gran ambientación.









[JUEGO DE ROL • YA DISPONIBLE • 64,95 €]

Final Fantasy X-2

LA MAGIA, COMO NUNCA LA HABÍAS VIVIDO



La saga de juegos de rol más famosa de la historia de los videojuegos regresa a PS2 con una aventura mucho más dinámica y divertida. Su desarrollo por misiones no es lineal, y podrás decidir en todo momento qué tareas y minijuegos realizas, ¡hay cinco finales distintos! Más de 100 horas de juego, uno de los mejores apartados técnicos de PS2 y el aval del buen hacer de Square-Enix ponen la guinda a una aventura que no te puedes perder por nada del mundo. Para saber más: www.ffx2-europe.com



PROTAGONISTAS CASI REALES. Yuna, Rikku y Paine, las protagonistas del juego, te asombrarán con sus realistas gestos y animaciones.

FINAL FANTASY X-2 ES LA ENTREGA MÁS DIVERTIDA DE LA MEJOR SAGA DE ROL DE LA HISTORIA

UNA AVENTURA ABIERTA. A diferencia de otros juegos de rol, tú marcas el ritmo, las misiones a superar y cuál es tu siguiente paso en la aventura.

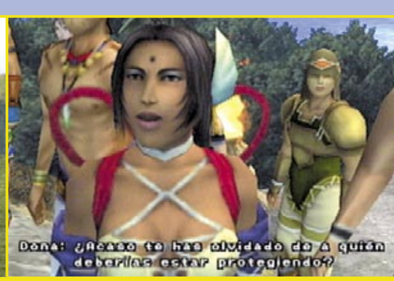


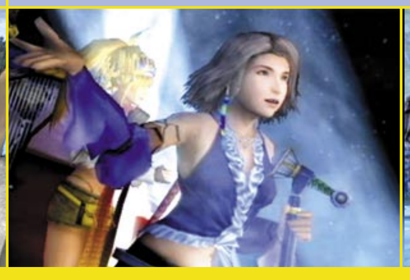
COMBATES POR TURNOS. Disfruta del sistema más rápido y divertido de toda la saga.

Yuna: ¡Gaviotas, vámonos!
Lo siento, Dona, la esfera es nuestra.

SIN RIVAL EN DURACIÓN. Te harán falta más de 100 horas para ver todos sus secretos.

Ayuda
Ataca a uno o a todos los rivales con magia de Fuego.







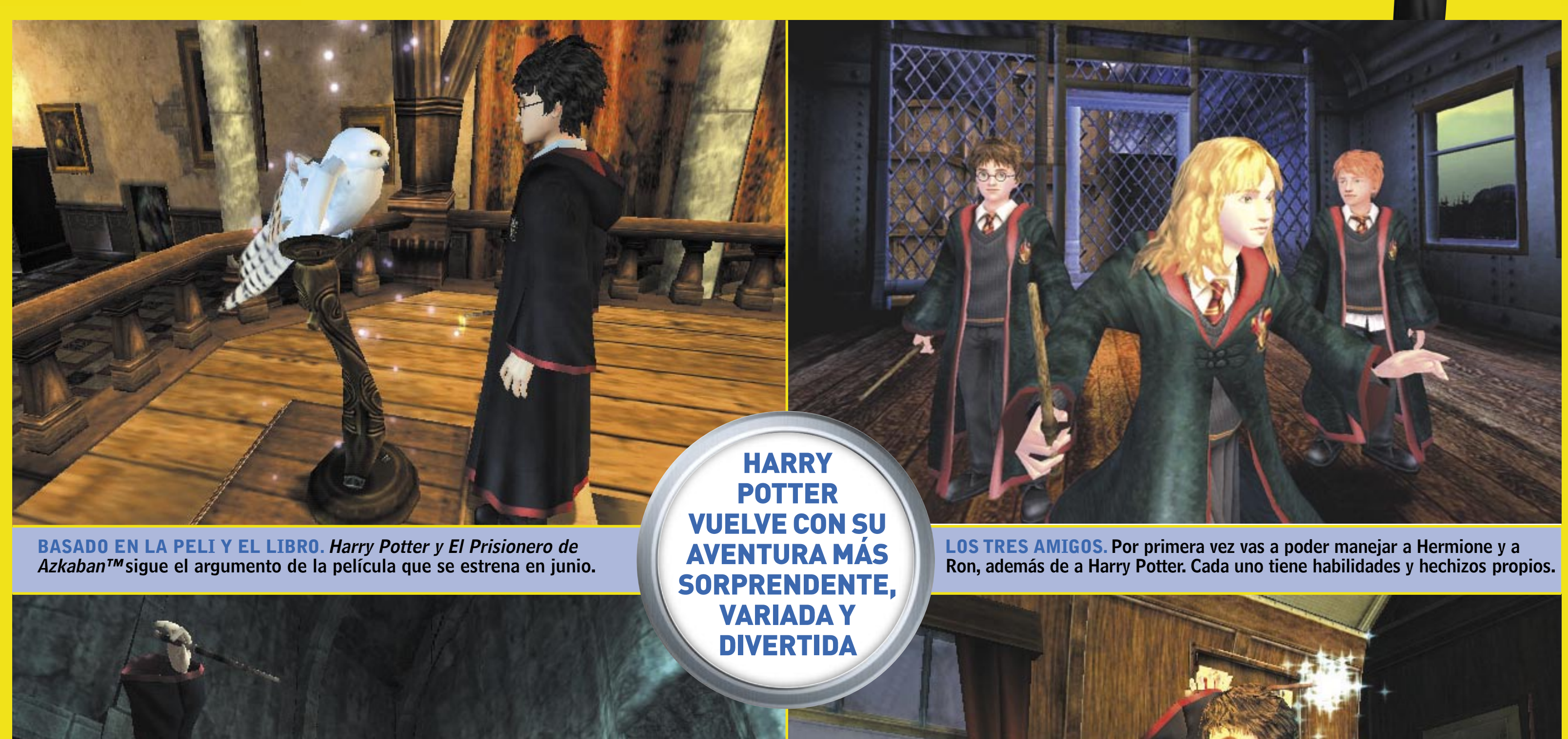


[AVENTURA • FINALES DE MAYO • 63,95 €]

Harry Potter y El Prisionero de Azkaban™

VIVE UNA AVENTURA CARGADA DE MAGIA

El aprendiz de mago más famoso del mundo vuelve con su tercera aventura. ¿Te lo vas a perder? Acompaña a Harry Potter y a sus amigos Ron y Hermione en esta mágica historia, basada en el libro (y la película) "Harry Potter y El Prisionero de Azkaban". Acción, plataformas, misterio y, sobre todo, muchas sorpresas en un juego que no puedes dejar escapar si te consideras un verdadero fan de Harry Potter. Para saber más: www.harrypotter.ea.com



BASADO EN LA PELI Y EL LIBRO. *Harry Potter y El Prisionero de Azkaban™* sigue el argumento de la película que se estrena en junio.

HARRY POTTER VUELVE CON SU AVENTURA MÁS SORPRENDENTE, VARIADA Y DIVERTIDA

LOS TRES AMIGOS. Por primera vez vas a poder manejar a Hermione y a Ron, además de a Harry Potter. Cada uno tiene habilidades y hechizos propios.

MÁGICA AVENTURA. Encontrarás combates, puzzles, plataformas... y mucha diversión.

MINIJUEGOS EYETOY. Además, incluye siete minijuegos sorprendentes para EyeToy.







[AVENTURAS • FINALES DE JULIO]

Catwoman

LA HEROÍNA DEL CINE TAMBIÉN EN PS2

Este verano se estrena en los cines de todo el mundo la penúltima película de superhéroes. Claro que esta no es una peli de acción más. Estará protagonizada por la escultural y oscarizada Halle Berry, que también paseará su palmito por PS2 en la versión jugable de *Catwoman*. ¿Qué como será el juego? Pues una aventura de acción en tercera persona que no nos dará un momento de respiro: acción de la buena para los más exigentes. Para saber más: www.espana.ea.com





COMO EN LA PELÍCULA. La Catwoman virtual será, como en el cine, la bellísima actriz Halle Berry.



REFLEJOS FELINOS. Catwoman es una heroína de armas tomar. Su agilidad le permite correr por las paredes, esquivar disparos, pelear como una fiera... Digno de verse.

HALLE BERRY Y CATWOMAN NOS INVITAN A VIVIR UNA AVENTURA DE PELÍCULA EN PS2



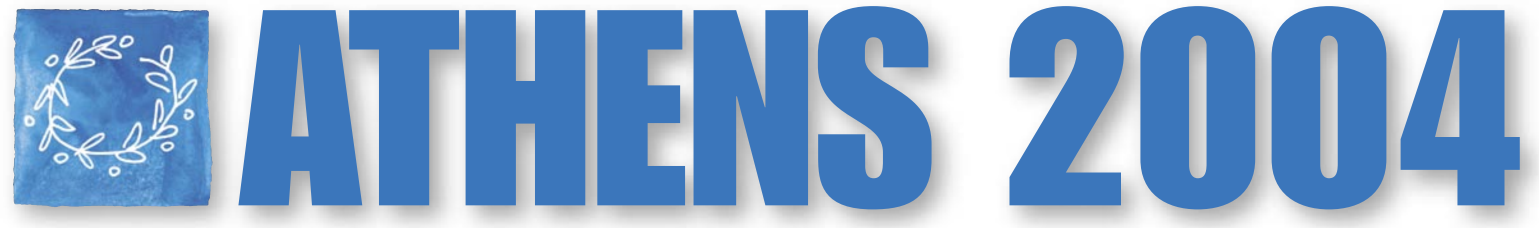
LÁTIGO A LO INDY. Catwoman podrá usar su látigo para pelear y balancearse con él.



ACCIÓN A RAUDALES. Como la peli, el juego no nos dará un segundo de respiro.



TODO EL ESPECTÁCULO DE LAS OLIMPIADAS EN TU PS2



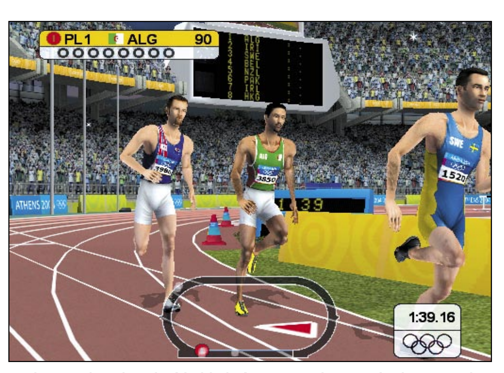
ATHENS 2004

Los Juegos Olímpicos de Atenas no empiezan hasta el próximo verano, pero nosotros ya los hemos disfrutado. Y es que Sony nos invitó a la presentación en Suiza del juego oficial del evento, que será exclusivo de PS2. ¿Estáis preparados para la más alta competición?

Compañía **Sony** Género **Deportivo** Fecha prevista **Junio de 2004**

La ciudad suiza de Lausanne, capital olímpica desde 1994, fue el marco elegido por Sony para la presentación de *Athens 2004*, el juego oficial de las Olimpiadas. Play2Manía fue una de las pocas revistas invitadas al evento y en él pudimos charlar tranquilamente con sus desarrolladores, los chicos de Eurocom, además de probarlo en primicia.

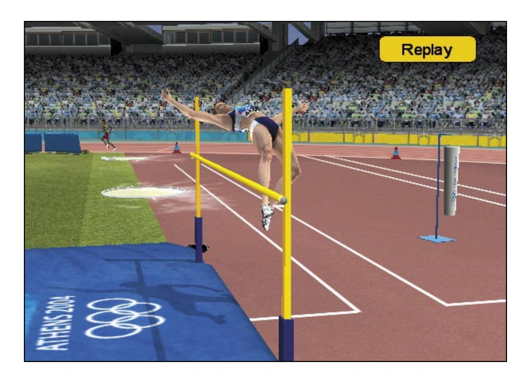
En Athens 2004 vamos a encontrar más de 25 especialidades, que se encuadran dentro de los 7 deportes más representativos de las Olimpiadas. Así, en la categoría de atletismo vamos a correr en diversas pruebas de velocidad, salto (longitud, altura, pértiga y triple salto) y lanzamiento (de martillo, disco, peso y jabalina). En cuanto a los deportes acuáticos, vamos a competir en los 100 metros braza, espalda, mariposa y estilo libre. En el apartado de combinados, no faltarán pruebas como el decatlón y el heptatlón. Y no nos olvidamos de otras disciplinas, como tiro con arco, equitación, halterofilia, gimnasia artística (con ejercicios de suelo, aros y salto) o tiro al plato. Como veis,



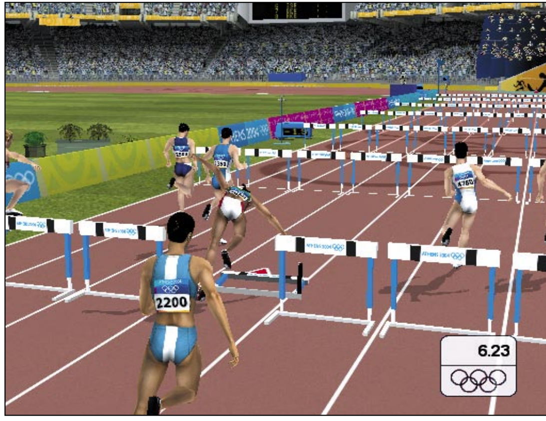
En las pruebas de velocidad habrá que "machacar" sin descanso dos botones del Dual Shock 2 y aguantar así hasta el fin de la carrera.

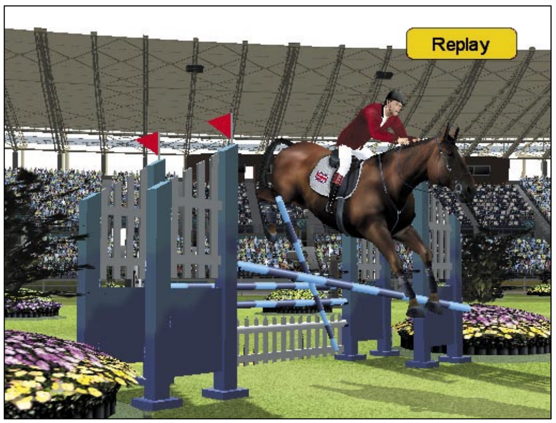


Los ejercicios de gimnasia son en realidad pruebas de coordinación. Hay que pulsar el botón en el momento correcto o si no... ¡fallo!

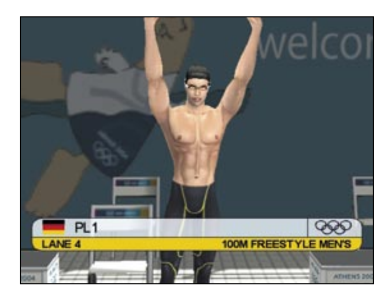


En *Athens 2004* se han incluido diversas pruebas de salto, como salto de altura, salto con pértiga, salto de longitud y triple salto.


En *Athens 2004* vamos a encontrar más de 25 pruebas, encuadradas en 7 deportes: atletismo, natación, gimnasia, tiro, equitación, arco y halterofilia.



Tendremos varios estilos de juego según la prueba que disputemos. Las hay de resistencia (o sea, de "machacar" botones), de coordinación, de baile, etc.



Las expresiones faciales de los atletas se han cuidado. Notaremos su esfuerzo, su alegría...

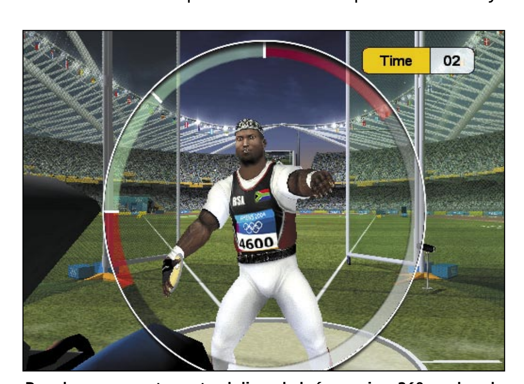
Las animaciones de los deportistas son realmente buenas, gracias al uso de la técnica de la captura de movimientos.

contará con un montón de pruebas distintas, que garantizarán la diversión durante una buena temporada.

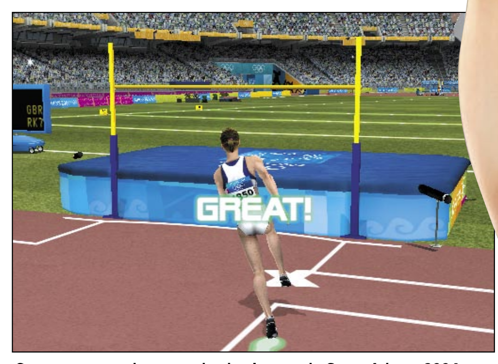
VARIOS ESTILOS DE JUEGO.

Pero lo mejor de todo es que esta variedad de pruebas se va a plasmar en diferentes estilos de juego, que dependerán de la prueba que estemos disputando. Así, en las pruebas de velocidad tendremos que "machacar" los botones sin cesar para correr más rápido, al más puro estilo del clásico *Track & Field*. Pero también hay disciplinas, como la gimnasia artística, que en la práctica, serán concebidas como un juego de baile (hay que pulsar los botones correctos al ritmo de la música). Y, además, también encontraremos multitud de ejercicios que combinarán coordinación y fuerza. Un buen ejemplo de ello va a ser el salto de altura, donde deberemos pulsar los botones en el momento justo, y cuanto más fuerte los pulsemos, mayor será el impulso del atleta.

Sus casi 30 pruebas aseguran diversión y "ejercicio" para rato.



Para lanzar correctamente el disco, habrá que girar 360 grados el stick tan rápido y tantas veces como podamos dentro del tiempo.



Como es costumbre en todos los juegos de Sony, *Athens 2004* llegará totalmente traducido y con un doblaje de mucha calidad.

La Historia de las olimpiadas

TRACK & FIELD (1983)



ARCADE: Los más "talluditos" recordarán cómo se dejaron los dedos (y la "pasta") en esta recreativa.

TRACK & FIELD II (1989)



NES: Konami añadió pruebas muy originales que no estaban en el anterior, como tiro con arco.

OLYMPIC GOLD (1992)

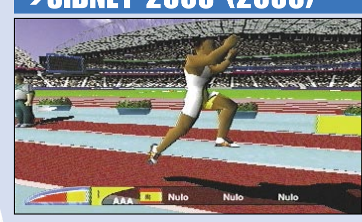

MEGADRIVE: El juego oficial de Barcelona´92 tenía 7 pruebas y un buen apartado técnico.

DECATHLETE (1997)

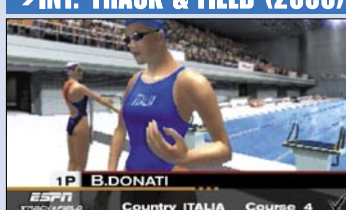


SATURN: La conversión de una recreativa de Sega, que incluía sólo las pruebas del decatlón.

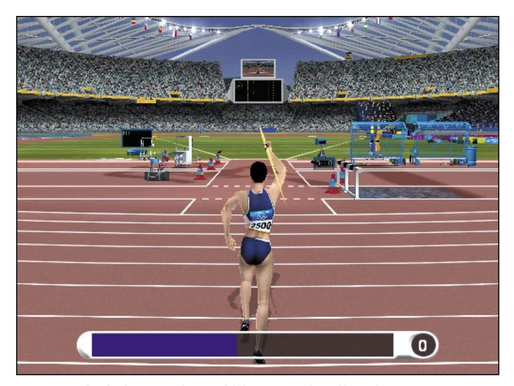
SIDNEY 2000 (2000)


PSONE: El juego de Eidos era "bonito", aunque nosotros preferíamos *International Track & Field 2.*

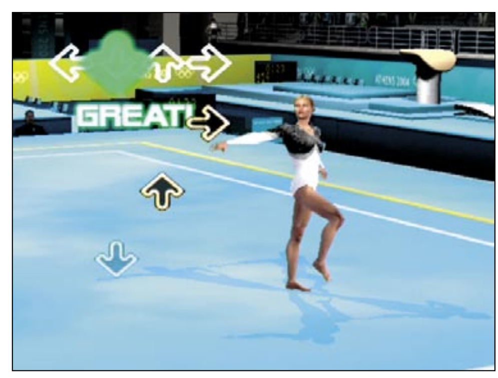
INT. TRACK & FIELD (2000)



PS2: El primer juego "olímpico" de PS2 no estaba nada mal, aunque *Athens 2004* le superará.



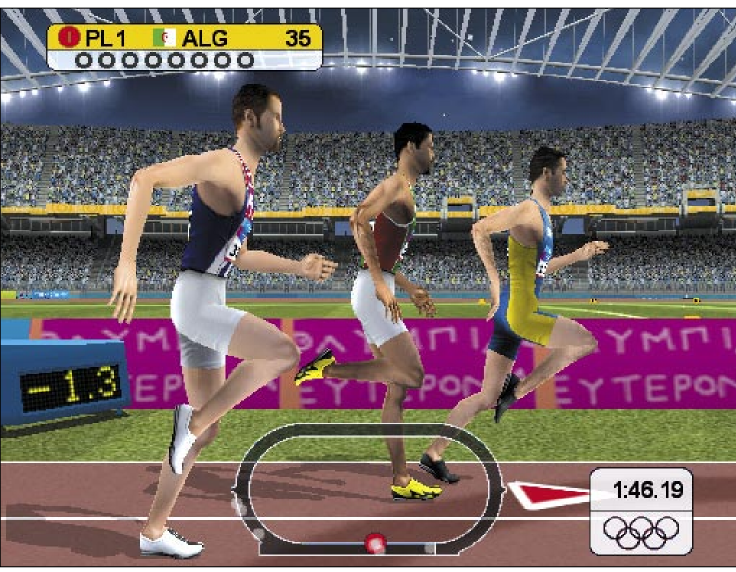
La mayoría de las pruebas atléticas usarán sólo 3 botones: 2 para correr y otro para realizar el resto de las acciones, como lanzar.



Los ejercicios de coordinación ganarán muchísimo si utilizamos la alfombra de baile, como en el caso de la gimnasia rítmica femenina.



Gráficamente se han cuidado todos los detalles, desde el modelado de los atletas hasta los recintos. Os dejarán con la boca abierta.



Dentro de la disciplina de atletismo, encontraremos distintas pruebas de velocidad: 100 metros, 200 metros, 400 metros, 800 metros, 1.500 metros, 100 metros vallas y 110 metros obstáculos.



Gracias a la licencia oficial del COI, estarán reproducidas al milímetro siete instalaciones en las que se desarrollarán los Juegos, como el Centro Ecuestre Olímpico Markopoulo o el Estadio Olímpico de Deportes.

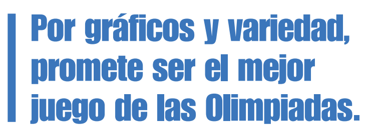
» Siguiendo con el tema del control, aparte del aprovechamiento del componente analógico del Dual Shock 2, hay que destacar una sorpresa muy divertida. Y es que, además de "dejarnos" los dedos con el mando, también podremos hacer "ejercicio" real con las piernas, gracias a la compatibilidad de *Athens 2004* con todas las alfombras de baile disponibles.

AMBIENTACIÓN OLÍMPICA.

Pero para sentir el "espíritu olímpico", no basta con presentar unas pruebas variadas y divertidas. La ambientación debe ser un factor clave, y *Athens 2004* también irá sobrado. Sus creadores, además de contar con la licencia del Comité Olímpico Internacional, han trabajado codo con codo con los organizadores de estos Juegos Olímpicos para recrear al milímetro siete de las instalaciones que albergarán las distintas pruebas.

Y para realistas, las animaciones de las atletas, gracias a la técnica del "Motion Capture". ¡Incluso han utilizado la captura de movimientos en los caballos! La presentación de las pruebas, muy televisiva y con distintas cámaras, y los comentarios en castellano pondrán la guinda a una ambientación de lujo.

En fin, que el primer contacto con *Athens 2004* nos ha dejado muy buenas vibraciones. Y ya os adelantamos que la diversión subirá muchos enteros al disfrutarlo en compañía ya que, aunque no habrá modos Online, sí podremos jugarlo con otros tres amigos. Eso sí, no estará en las tiendas hasta junio.



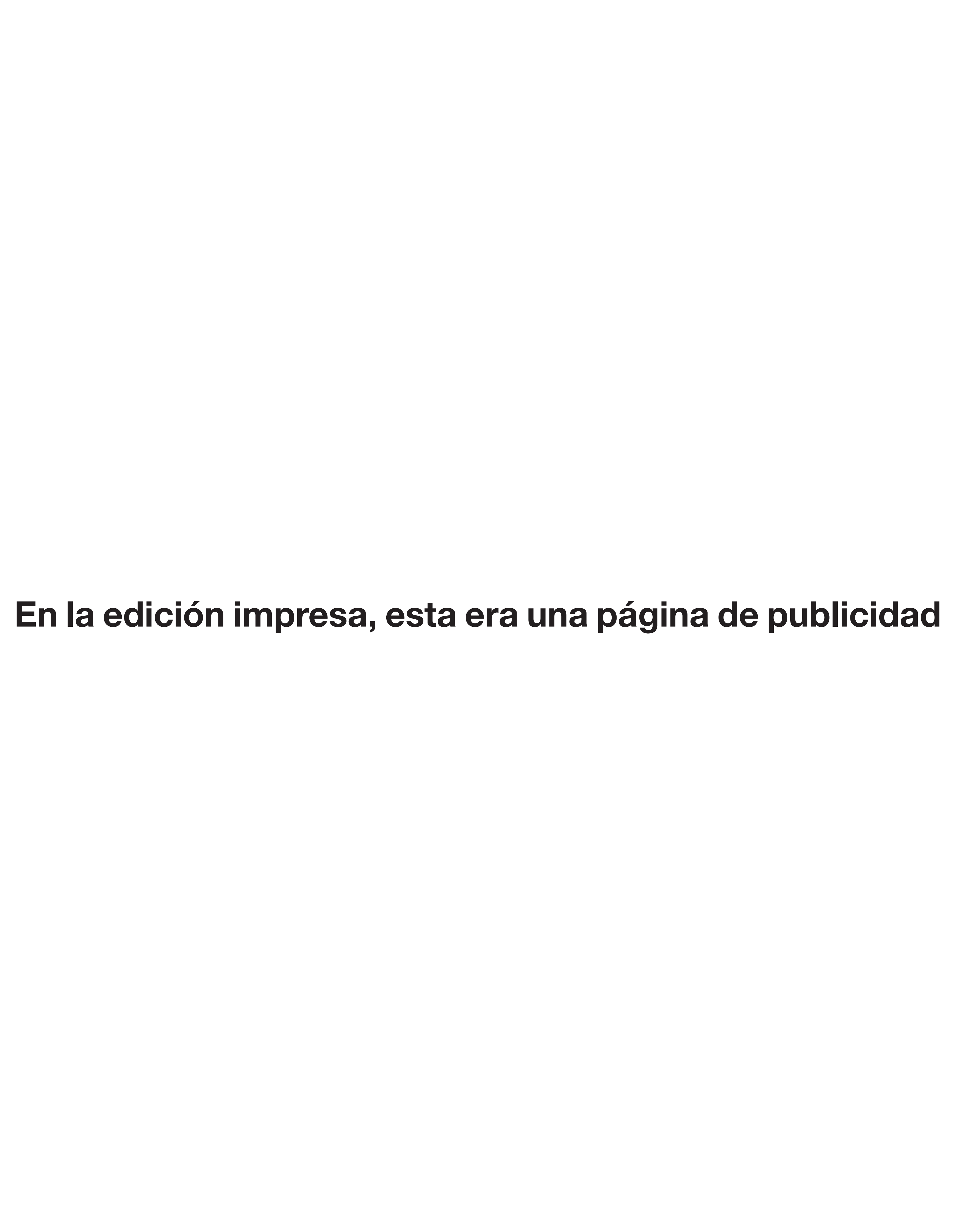
Por gráficos y variedad, promete ser el mejor juego de las Olimpiadas.


Aunque al final no tendrá modos Online, podremos disfrutar de todas las pruebas "picándonos" contra otros tres jugadores.

COMPATIBLE CON ALFOMBRA DE BAILE
A SUDAR TOCAN...

Athens 2004 **será compatible con todas las alfombras de baile que hay a la venta. Eso sí, si corréis los 1.500 metros usándola, os cansaréis más que los atletas de las Olimpiadas...**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **62,95 € (9.975 ptas.)**

UEFA Euro 2004

El mejor fútbol europeo se juega en PS2

No sabemos si España ganará esta Eurocopa o no, pero lo que sí te aseguramos es que los partidos de este juego son tan vibrantes y espectaculares como los que verás en la televisión este verano.



El juego incluye 51 selecciones europeas recreadas al detalle (las caras de los jugadores, sus uniformes, himnos...). Aquí están Xavi Alonso, Helguera y Valerón.



El sistema de juego básicamente es el mismo que *FIFA 2004*, pero aún más depurado gracias a las novedades introducidas.



Los gráficos de *Euro 2004* os dejarán con la boca abierta, tanto como los comentarios de Manolo Lama y Paco González.

La Eurocopa de Portugal está a la vuelta de la esquina, y nada mejor para "calentar motores" que hacernos con el juego oficial del evento, que llega bajo el sello de EA Sports. Y que nadie piense que esto es un *FIFA 2004* "encubierto" y simplemente adaptado a este torneo, ya que *Euro 2004* tiene mucho que decir por sí mismo a los fans del fútbol.

Eso sí, tanto el sistema de juego como los gráficos tienen su base, como es lógico, en el último *FIFA*. El asequible manejo, el sistema para lanzar faltas y córners, el control "sin balón" y todos los demás aspectos jugables que pudimos ver en aquel juego se dan cita también en *Euro 2004*, pero con algunas mejoras y novedades. Para empezar, tendremos más movimientos (como amagos), más tipos de pases y 10 nuevas fintas para realizar con el stick derecho. Y no nos olvidamos del nuevo sistema de moral (individual y colectiva) que afecta al rendimiento de los jugadores.

TODAS ESTAS NOVEDADES NO HACEN sino mejorar el conjunto del juego, al dotarnos de más alternativas para afrontar los partidos. Y mucho ojo, porque la I. A. de los contrarios sigue mostrando gran nivel, lo que nos obligará a trabajarnos mucho las jugadas y a buscar el juego en equipo por encima de las individualidades.

En cuanto al apartado gráfico, también ha mejorado. Las animaciones son más suaves, los modelos se han estilizado un poco y las caras de los mejores



Euro 2004 te permite vivir toda la emoción de la Eurocopa de Portugal que comenzará el próximo mes de junio. El juego tiene la licencia oficial del evento y un apartado técnico francamente impecable.



La ambientación en los partidos se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Aquí podéis ver al gran Zinedine Zidane "peleándose" con los jugadores de la selección sueca tras una fea entrada.





jugadores están muy logradas, así como las equipaciones de las distintas selecciones. Si a ello le sumamos la alucinante recreación de los estadios y los excelentes comentarios de Manolo Lama y Paco González, el resultado es una ambientación de auténtico lujo.

Para disfrutar de este espectáculo, podemos elegir entre 51 selecciones europeas (todas con sus plantillas reales) y participar en todas las fases de la Eurocopa. Además, podemos disputar amistosos, torneos personalizados y crear nuestra selección ideal, gracias al modo Fantasía.

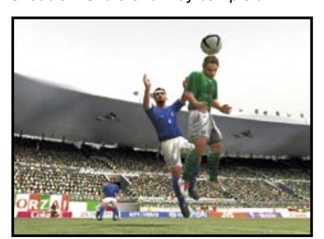
PERO LA SORPRESA ESTÁ EN EL modo Situación, gracias al cual podemos fijarnos distintos desafíos, eligiendo los equipos, el tiempo jugado, el marcador... ¿Seréis capaces de remontarle a Francia un 2-0 en los 15 últimos minutos con sólo 10 jugadores?

En fin, que *Euro 2004* nos ha dejado un gran sabor de boca. Tiene las limitaciones propias de este evento ("sólo" 51 selecciones frente a los "tropecientos" equipos de *FIFA 2004*) y no tiene modo Online, pero si te apasiona este deporte no deberías perdértelo.

Los "futboleros" alucinaréis con la gran calidad técnica de Euro 2004 y las mejoras en el sistema de juego.

Más allá de la Eurocopa

Además de la Eurocopa en sí misma, en el juego hay otros eventos como amistosos (simples o a doble partido), torneos personalizados o el emocionante modo Situación. Una oferta muy completa.



Podemos disputar desde la liguilla previa hasta las fases finales de la Eurocopa.



En el modo Situación, nosotros fijamos las circunstancias en las que se juega el partido.

¡Deja en ridículo a los defensas rivales!

Aparte de todos los aspectos jugables que vimos en *FIFA 2004* (como el control "sin balón"), *Euro 2004* incorpora nuevos movimientos, como pases cruzados, un nuevo sistema para realizar las vaselinas y 10 nuevas fintas que se ejecutan con el stick derecho (como "túneles"). Y las animaciones que siguen a estos gestos técnicos son sencillamente alucinantes.



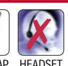
Con el stick derecho realizamos regates de ensueño.



Las chilenas y remates en plancha han sido mejorados.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**


DUAL SHOCK 2 · M. CARD (489 Kb) · MULTITAP · HEADSET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

Las mejoras jugables y su apartado técnico, con el que consigue una gran ambientación.

Tiene las limitaciones lógicas de este evento (51 selecciones) y no incluye modo Online.

Euro 2004 **capta el impresionante ambiente de este torneo gracias a su apartado técnico y a todas las novedades en el sistema de juego.**



16 | Compañía **Tecmo** | Género **Survival Horror** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Project Zero II The Crimson Butterfly

Una historia japonesa de fantasmas

Imagina que tu hermana y tú estáis rodeadas de espectros, y que una cámara de fotos exorcista es tu única defensa. ¿Tendrías valor para mirar por el objetivo y enfrentarte al horror cara a cara?

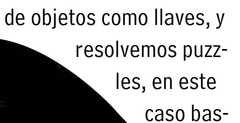


Los fantasmas vuelven a ser las grandes estrellas en *Project Zero 2*. Su aspecto es fruto de la imaginación más truculenta.

Hace año y medio, un survival horror llamado *Project Zero* nos sorprendió por dos motivos: por un lado, el arma que usábamos contra los enemigos (horribles fantasmas) era una cámara de fotos con poderes exorcistas. Por otro, nos demostró que *Silent Hill* no era el único juego capaz de dar verdadero miedo. Ahora *Project Zero* es un título de culto, y nos llega una secuela con la novedad de que ya no afrontamos solos el terror.

Las protagonistas de la historia son Mio y Mayu, dos jóvenes gemelas japonesas que, tras perderse en el bosque, llegan a un pueblo habitado por espectros. En el papel de Mio, nuestro objetivo es descubrir el sangriento secreto del lugar. Y, además de defendernos de los ataques de los fantasmas, tenemos que proteger a Mayu, que nos seguirá durante gran parte de la aventura. Eso sí, también abundan las zonas en las que avanzamos en solitario, e incluso hay breves momentos en los que controlamos a Mayu, en concreto cuando es atraída por un extraño espíritu.

EL DESARROLLO ES EL CLÁSICO de los Survival Horror: siguiendo la acción desde cámaras prefijadas, exploramos hasta el último rincón de calles y casas en busca de objetos como llaves, y resolvemos puzzles, en este caso bas-





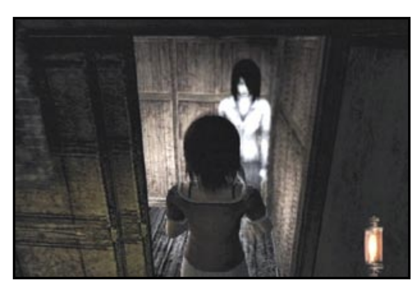
Al usar la cámara, necesitamos nervios de acero para mirar de frente a seres que muestran las marcas de sus muertes.



En muchos momentos del juego nos acompaña nuestra hermana y tenemos que protegerla de los fantasmas.

Fantasmas fugaces, pero aterradores

Además de los espectros agresivos, son frecuentes las apariciones de entes que se desvanecen en apenas unos segundos. Si los fotografiamos antes de que desaparezcan ganaremos más puntos para mejorar las capacidades de nuestra máquina. Estas apariciones imprevistas añaden aún más tensión a un desarrollo ya escalofriante...



Los "espectros fugaces" aparecen de improviso y, aunque no son agresivos, sí que dan buenos sustos...



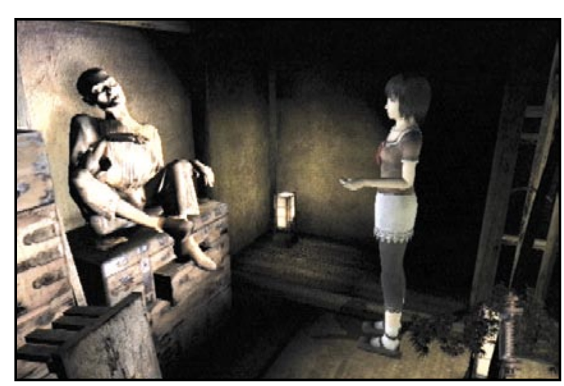
Sólo tenemos unos segundos para enfocarlos con la cámara y disparar antes de que desaparezcan.

Como la primera parte, *Project Zero 2* es un aterrador Survival Horror, con la novedad de que a la protagonista, Mio, la acompaña Mayu, su hermana.


De nuevo, los enemigos son fantasmas verdaderamente espeluznantes y, para eliminarlos, habrá que usar una cámara de fotos con poderes exorcistas.



El desarrollo es el habitual en el género, y a los combates con los espíritus se unen la exploración, el uso de objetos y unos puzzles más bien fáciles.


La ambientación es sobresaliente: los escenarios, los efectos de luz y sonido, los detalles macabros... todo en *Project Zero 2* contribuye al terror.

tante sencillos. La emoción la ponen los frecuentes combates contra los fantasmas, en los que utilizamos una cámara, en una perspectiva subjetiva, con la que debemos centrar a los espectros en nuestra mira. Para acabar con ellos es importante descubrir en qué momento son especialmente vulnerables: antes de atacar, cuando adoptan una postura determinada… Este desarrollo se mantiene durante toda la aventura, excepto en momentos muy concretos, como por ejemplo, cuando perdemos la cámara y debemos huir de los fantasmas.

A PESAR DE QUE SU MECÁNICA de juego es típica, y hasta un poco repetitiva, *Project Zero 2* muestra una insuperable capacidad para sumirnos en una pesadilla. Para empezar, la realización técnica es aún mejor que en la primera parte. Los oscuros y detallados escenarios y los excelentes efectos de luz y sonido crean una atmósfera sobrecogedora. Y las almas en pena, que muestran las terribles marcas de sus muertes, se difuminan, desaparecen o distorsionan en un espectáculo espeluznante… Además, detalles geniales, como fantasmas que pasan a nuestras espaldas o inesperadas apariciones, garantizan más de un sobresalto. Por último, la truculenta historia, que se desvela poco a poco, es otro aliciente para no parar de jugar.

Así, aunque no sorprende tanto como su antecesor, ni el desarrollo aporta grandes novedades, *Project Zero 2* atrapa por su aterradora atmósfera. Y es que, como su primera parte, es uno de los pocos juegos capaces de hacernos sentir miedo.

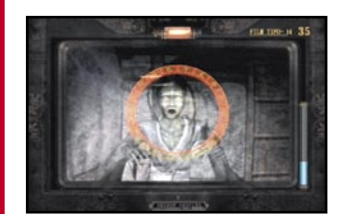
Project Zero II mezcla los puzzles, la exploración y los combates dando lugar a una experiencia terrorífica.

La historia vuelve a centrarse en sangrientos rituales y la desvelamos poco a poco gracias a las notas o películas que encontramos en los escenarios.

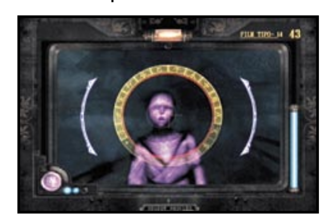
Lo que termina de hacer de *Project Zero 2* un juego aterrador son pequeños detalles como éste. Nunca sabes qué te espera detrás de cada puerta...

La cámara sobrenatural

La cámara es el único arma del juego, pero afortunadamente podemos mejorarla. Los puntos logrados al fotografiar espectros sirven para mejorar sus características básicas, como el alcance del objetivo o el poder exorcista de cada foto. Pero además, también encontramos lentes especiales que producen efectos en los fantasmas, como ralentizarlos, y carretes de película con un poder exorcista mayor...


Cuando más daño hace una foto a un ente, más puntos nos proporciona.


Los puntos, unidos a piedras mágicas, aumentan el poder de la cámara.


También hay objetivos con poderes para paralizar o ralentizar a los espíritus.


Además, las fotos más "entrañables" podemos guardarlas en la Memory Card.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (239 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su capacidad para asustarnos y obligarnos a "sufrir" jugando hasta desvelar el final.

↓ Su desarrollo es un "pelín" repetitivo, y el uso de la cámara ya no es una sorpresa.

Un gran Survival Horror que, aunque no innova en su desarrollo, logra lo que otros sólo intentan: hacernos pasar auténtico miedo.



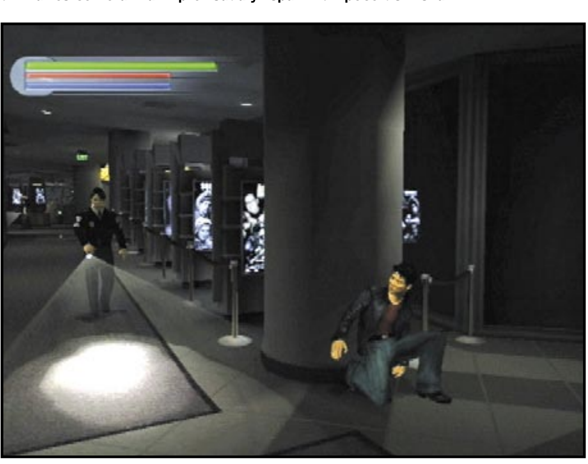
16 Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Cuestión de Honor

Acción al más puro estilo película de Hong Kong

El último estreno protagonizado por el actor Jet Li no es una "peli" de acción. Se trata de un juego donde demuestra por qué actualmente es el rey absoluto de las artes marciales.


En los combates, podemos coger muchos de los objetos del escenario para utilizarlos como arma improvisada y repartir un poco de "leña".


A veces la acción directa pasa a un segundo plano y es entonces cuando debemos utilizar nuestras dotes de infiltración para conseguir salir airosos.



En determinadas ocasiones contamos con la inestimable ayuda de nuestra compañera Michelle, con la que podemos realizar increíbles ataques conjuntos.



Una de las estrellas más famosas del actual cine de acción, el experto en artes marciales Jet Li, da el salto de la gran pantalla a nuestra PS2 "protagonizando" este juego de acción en tercera persona que cuenta con una puesta en escena propia del cine oriental, con espectaculares escenas a cámara lenta o acciones inverosímiles. Nosotros asumimos el papel de un policía infiltrado en la mafia (personaje al que Jet Li presta su imagen), y debemos superar todo tipo de peligros para conseguir eliminar al cruento jefe de una poderosa banda criminal. Esta trama, llena de giros inesperados y sorpresas, nos lleva por distintos lugares de Hong Kong y San Francisco, donde los combates cuerpo a cuerpo contra decenas de enemigos llevan la voz cantante.

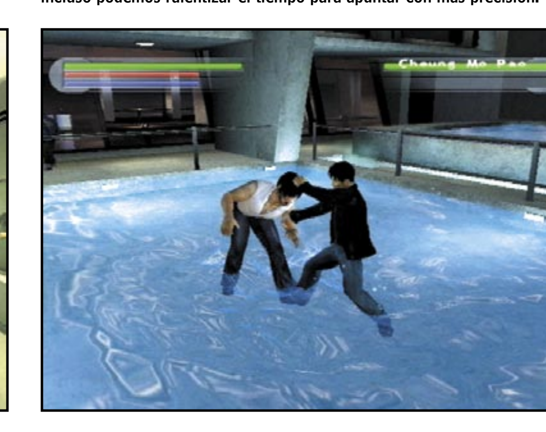
LO MÁS ORIGINAL DE ESTAS PELEAS es el sistema de control: con el stick izquierdo desplazamos a nuestro personaje, mientras que moviendo el derecho, presionando en la dirección deseada, encadenamos espectaculares golpes, defensas, agarres... Además, nuestro héroe puede coger muchos elementos del escenario (sillas, tuberías...) y usarlos como arma improvisada, dotando a los combates de



Cuestión de Honor es una aventura de acción plagada de combates contra decenas de enemigos. Y todo aderezado con un argumento de película...



Además de los combates cuerpo a cuerpo son frecuentes los tiroteos, donde incluso podemos ralentizar el tiempo para apuntar con más precisión.



un gran dinamismo. Y para aportar mayor realismo, el propio Jet Li ha servido de modelo en las sesiones de captura de movimiento, que han sido la base de las animaciones de los personajes.

Dejando a un lado los combates, en el desarrollo del juego también tienen cabida intensos tiroteos (en los que incluso podemos disfrutar del "tiempo bala"), momentos de infiltración donde el sigilo es fundamental, y hasta huidas a toda pastilla para no caer presa del fuego enemigo. Esta mezcla logra que la acción no decaiga y que el juego sea muy adictivo. Sólo algunas zonas, donde se suceden los combates contra los mismos enemigos, pueden resultar monótonas.

A ESTA VIBRANTE MECÁNICA se suma un apartado técnico de altura: tanto los personajes y escenarios (que se van deteriorando de forma espectacular a medida que se suceden los combates), como las animaciones, tienen la solidez gráfica necesaria para sumergirnos de lleno en el espíritu del juego. También contribuye el apartado sonoro, con una estupenda banda sonora y un excelente doblaje al castellano, a redondear el conjunto.

Pero como pasa con el cine que llega de Hong Kong, no todo son bondades. *Cuestión de Honor* adolece de dos defectillos: es corto (un jugador medio puede acabar el juego en ocho horas) y carece de un modo para dos jugadores. De todas formas, no son obstáculos para que los amantes de la acción o de las películas de Jet Li disfruten de lo lindo con un título que, mientras dura, es realmente entretenido.

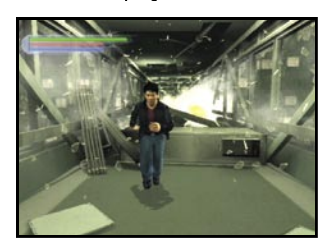
Cuestión de Honor es como una gran película de acción de Hong Kong, repleta de acción, peleas y tiroteos.

Luces, cámara ...¡a jugar!

El desarrollo del juego tiene como base todos los tópicos del cine de acción: explosiones, tipos duros, peligrosos saltos... Así que ya sabes, tú pon las palomitas, que los momentos "peliculeros" ya los pone el juego.



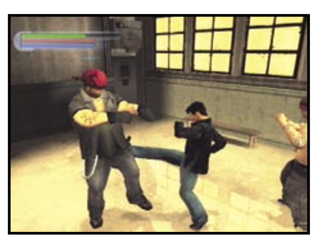
Como en cualquier "peli" de acción, las escenas de peligro son frecuentes.



A menudo, las brutales explosiones ponen a prueba nuestra capacidad de reacción.



Otras veces no queda más remedio que salir por piernas para escapar del peligro.



Y por supuesto, no faltan bestias pardas que intentarán eliminarnos a toda costa.

"Palos" a mansalva...

El sistema de control del juego es llamativo: el stick izquierdo controla el movimiento del protagonista y el stick derecho sirve para golpear. Además, con simples combinaciones de botones podemos defendernos o hacer rápidos contraataques, lo cual es imprescindible con los enemigos más hábiles.



Según vamos dando golpes se va llenando un indicador de "Furia", que nos permite realizar ataques especiales.



La barra de defensa se va desgastando a medida que nos cubrimos, por lo que es vital utilizarla con mesura.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (68 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Los espectaculares combates y tiroteos, así como el original sistema de control.

↓ No ofrece muchas horas de juego y algunas zonas tienen combates repetitivos.

Si sabes perdonar su modesta duración, *Cuestión de Honor* te atrapará gracias a sus intensos y variados momentos de acción.



3 Compañía **Codemasters** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 € (8.315 ptas.)**

Manager de Liga 2004

Para amantes de la estrategia deportiva

Fichajes, tácticas, presupuestos... La labor del manager de un club de fútbol no es sencilla y con este simulador de "presidente-entrenador" lo vais a descubrir.



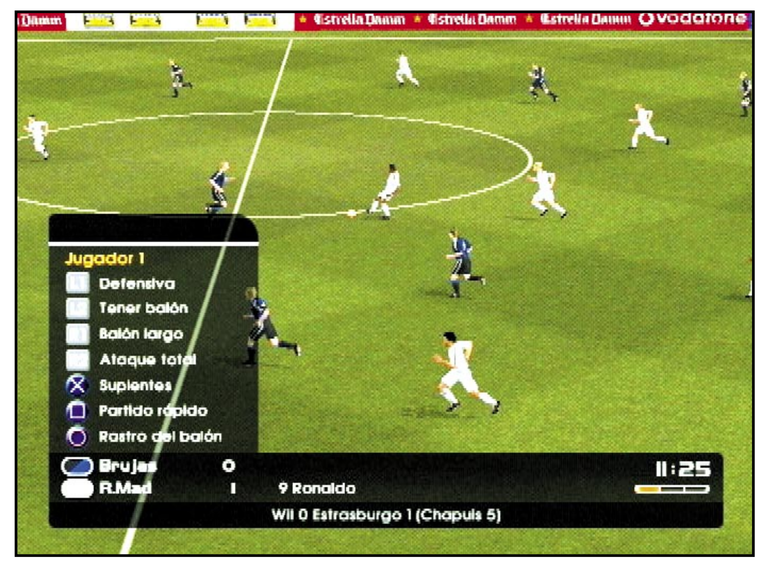


Si estás cansado ya de las constantes "pifias" del entrenador o de la mala gestión que realiza el presidente de tu club favorito, ahora puedes dirigir a tu antojo los destinos del equipo de tus amores gracias a *Manager de Liga 2004*. La quinta entrega del famoso simulador de manager de Codemasters, te permite tomar absoluto control sobre todos los aspectos que rodean a un club de fútbol, desde el banquillo hasta los despachos.

ANTES DE EMPEZAR, TENEMOS que elegir entre uno de los 778 clubes disponibles (todos ellos reales y con las plantillas actualizadas, incluyendo los fichajes más recientes del mercado de invierno) o bien crearnos nuestro propio equipo ideal. A partir de ahí, tenemos que asumir todas las decisiones que atañen al club: los fichajes, el sueldo de los empleados, posibilidad de pedir créditos bancarios, contratar publicidad... A la cantidad de detalles disponible en otras entregas se le unen ahora nuevas opciones, como la posibilidad de personalizar los entrenamientos. Y todo ello bajo un nuevo interfaz, que nos permite movernos por los visuales menús de forma sencilla y eficaz.

Cuando llegue la hora de disputar los partidos, tras elegir la alineación y su disposición táctica, contemplaremos las evoluciones del equipo desde el banquillo. Pero no nos limitamos a ser meros espectadores, ya que al igual que un entrenador "de verdad" podemos dar a nuestros jugadores sencillas órdenes, como que aguanten el balón, que se replieguen, que ataquen, etc. Los partidos en 3D, pese al nuevo motor gráfico, no resultan muy espectaculares, pero la ambientación está garantizada gracias a los profesionales comentarios del periodista J.J. Santos en la moviola.

En fin, que los "estrategas futbolísticos" van a encontrar en *MDL2004* un juego a la altura de lo esperado, con el que disfrutarán durante mucho tiempo.



En *MDL2004* no tendremos control directo sobre los partidos. La victoria depende de las decisiones tácticas que tomemos desde el banquillo dando órdenes sencillas a nuestros jugadores.



Además de entrenador, en *MDL 2004* tenemos que asumir las funciones de presidente del club, con todo lo que eso conlleva: política de fichajes, búsqueda de patrocinadores, ampliación del estadio, etc.

Nuevas opciones

A pesar de que la estructura básica del juego se ha mantenido intacta, la edición de 2004 presenta algunas novedades. La inclusión de jugadores brasileños y argentinos en el mercado de fichajes, el nuevo interfaz o la posibilidad de crearnos nuestro "equipo fantástico" son sólo algunos ejemplos.



El "equipo fantástico" es un club creado por nosotros (uniforme, plantilla...) en base a un presupuesto dado.



Otra de las novedades es la opción de personalizar los entrenamientos, enfocándolos a un jugador específico.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

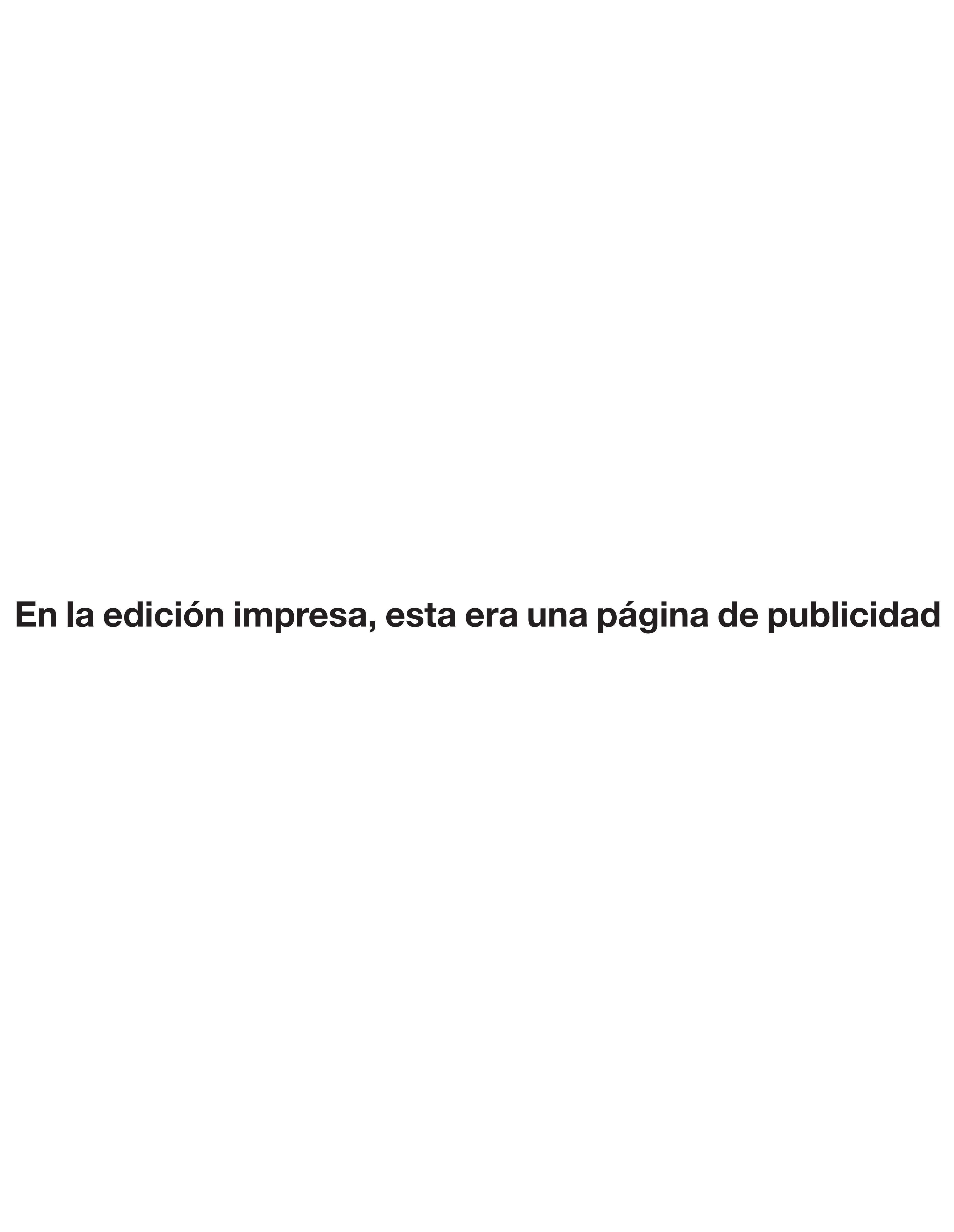
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1271 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Muy completo en opciones, lo que garantiza entretenimiento a tope para los "futboleros".

Los partidos no resultan espectaculares, y por ello la ambientación se resiente un poco.

Un completo y actualizado simulador de "presidente-entrenador" con recursos para enganchar a los fans del fútbol durante una temporada. **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Midway** | Género **Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

The Suffering

Comienza la huida de la prisión de los horrores


Este juego de acción apuesta por una ambientación muy "gore", orientada hacia un público exclusivamente adulto. Su estética juega acertadamente con las luces y las sombras, y los extraños monstruos llevan las armas unidas a sus cuerpos.

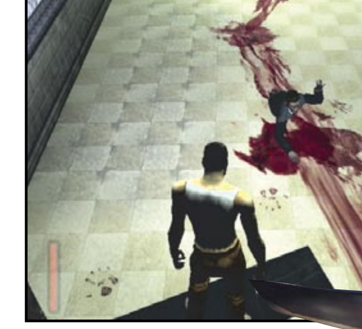
Has visto a los monstruos asesinar a los otros prisioneros. Has visto cómo despedazan a los guardias con sus cuchillas. ¡Rápido, busca una pistola! Sólo disparando sobrevivirás…

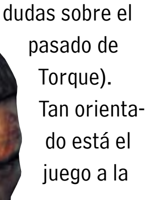
La creciente popularidad de los juegos de miedo invita a que cada vez más compañías se salgan de los cánones impuestos por sagas como *Resident Evil* o *Silent Hill*, para trasladar inquietantes historias a otros géneros. Es el caso de *The Suffering*, un juego de acción, de ambientación oscura y "gore".

Su protagonista es Torque, un condenado a muerte de misterioso pasado y acusado de terribles crímenes. La isla-prisión en la que está encerrado es invadida por monstruos, y Torque empieza una frenética huida en la que recorre la cárcel y otros lugares de la isla (un manicomio, una mina...) explorando y resolviendo puzzles sencillos e ingeniosos.

EN LA PIEL DE ESTE PERSONAJE, nuestro principal problema es eliminar a las hordas de monstruos con las armas que encontramos: hachas, pistolas, ametralladoras, escopetas y hasta un lanzallamas… Es más, al matar criaturas acumulamos adrenalina que nos permite convertirnos en un monstruo y despedazar a los enemigos a zarpazos (arrojando aún más dudas sobre el pasado de Torque). Tan orientado está el juego a la

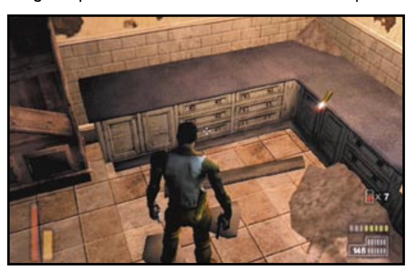


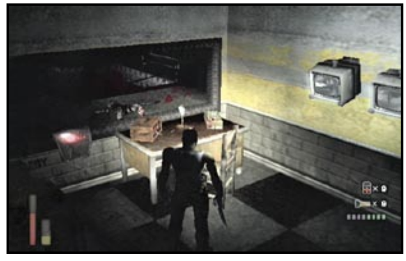




Explorando en la oscuridad

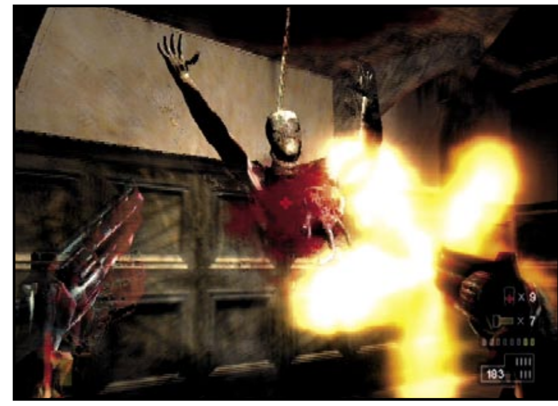
Muchos escenarios (tanto en la prisión como en zonas como el manicomio), están sumidos en la total oscuridad. Las pilas de nuestra linterna se gastan deprisa y debemos registrar los escenarios para encontrar más. También tenemos bengalas que nos iluminan brevemente. Todo vale para no quedar a merced de las criaturas que pueblan la oscuridad.


Las bengalas iluminan durante unos segundos lugares envueltos en la más completa de las penumbras.

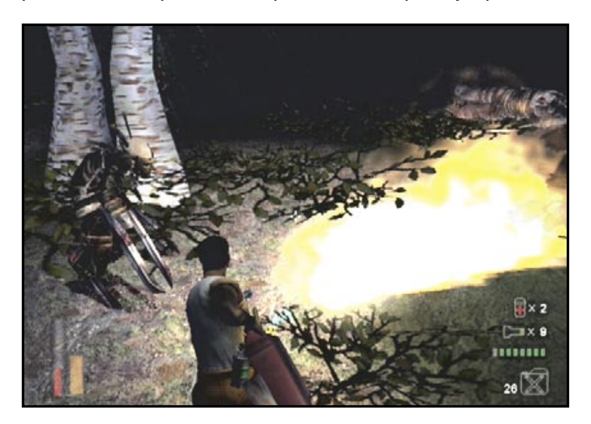

Pero el principal elemento para iluminar los escenarios es nuestra linterna. Acostúmbrate a dosificar las pilas.



The Suffering nos pone en el papel de Torque, un convicto que ve cómo la prisión es invadida por monstruos que asesinan a los presos y al personal.



En los constantes tiroteos con los monstruos usamos pistolas, ametralladoras y hasta lanzallamas, y podemos seguirlos en primera o tercera persona.





acción, que incluso podemos acceder a una vista en primera persona, y como el control es el habitual en los Shoot'em ups subjetivos (con el stick izquierdo desplazamos al personaje, y con el derecho el punto de mira), jugar con ella es tan cómodo como hacerlo en tercera persona. El único problema real es que la escasa variedad de enemigos acaba haciendo repetitivo el desarrollo. Pero la genial atmósfera disipa cualquier posibilidad de aburrimiento.

La prisión y el resto de localizaciones se han recreado con realismo, y las criaturas, aunque no asustan, tampoco desentonan gracias su macabros diseños.

TODO EL PESO DE LA AMBIENTACIÓN recae en el uso de la luz y la oscuridad. Casi todos los escenarios están sumidos en la sombra o la completa negrura. Nuestra linterna arrojará luz sobre estas zonas, pero en más de una ocasión utilizaremos los fogonazos de nuestras armas para iluminarnos por falta de baterías… Esta oscura ambientación la cierran los "flashes" de memoria que muestran escenas del pasado de Torque y, sobre todo, los abundantes toques "gore" del juego, con frecuentes "pedacitos" de amigos y enemigos por todos los rincones. Sin duda, esta conseguida ambientación es uno de los mayores atractivos de un juego que, conservando un desarrollo muy clásico, sabe mezclar la atmósfera más que truculenta con elevadas dosis de acción, dando como resultado una intensa experiencia pensada para que la disfruten los adultos y capaz de hacernos pasar momentos muy emocionantes.

The Suffering combina con acierto la acción intensa con una atmósfera de lo más oscura, "gore" y adulta.



Algunos lugares despiertan en Torque visiones de su misterioso pasado...



...Y sus transformaciones en horrible monstruo arrojarán más dudas sobre él.

Más allá del bien y el mal...

En nuestra huida encontramos guardas y presos a los que podemos proteger contra los monstruos, o bien dejarlos a su suerte o incluso eliminarlos a tiros. También hay personajes horriblemente mutilados a los que lo mejor es dar una muerte piadosa. En función de cómo nos comportemos con todos ellos, veremos uno de los tres finales del juego, así que tu decides...



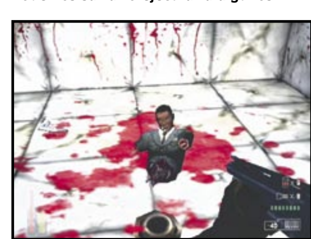
Nos encontramos con guardas y reclusos.



En ocasiones son presa de los monstruos.



Podemos salvar o ejecutar a algunos...



...o decidir darles una muerte piadosa.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (400 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Se atreve a mezclar la acción más intensa con el terror, y el resultado es muy divertido.

↓ Los enemigos se repiten demasiado y su aspecto no llega a meternos miedo.

Un emocionante juego de acción que, por su atmósfera tenebrosa y "gore", encantará a los fans del terror... más adulto, eso sí. **8**

12+ Compañía **Bandai** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 € (9.975 Ptas)**

.Hack//Infection

El virus del rol contagia tu consola



.Hack//Infection **se centra en la exploración de mazmorras repletas de monstruos. Los combates se desarrollan en tiempo real, aunque podemos parar la acción para ejecutar magias y ataques especiales, y para dar órdenes a otros personajes.**



PS2 vuelve a innovar en el campo del entretenimiento. Esta vez la novedad la trae un nuevo juego de rol, que viene acompañado por un DVD de anime que desarrolla su argumento.

Desde siempre, los videojuegos y el anime (los dibujos animados japoneses) se han influido mutuamente: famosos creadores de anime y manga han colaborado en la creación de juegos, series de dibujos que se han convertido en juegos (y viceversa)... Ahora, esta fructífera relación alcanza un punto culminante con la primera entrega de la saga de juegos de rol *.Hack,* que se va a convertir en una novedosa experiencia multimedia: cada uno de los 4 juegos de la saga (que irán saliendo de aquí a final de año) vendrá acompañado de un DVD de anime que narrará acontecimientos paralelos a los que viviremos en los juegos.

EL PRIMER CAPÍTULO ESTÁ protagonizado por Kite, un joven aficionado a un juego Online de ambientación medieval llamado "The World" (y que nadie se llame a engaño: *.Hack//Infection* es una aventura para un solo jugador completamente Offline, aunque en la historia del juego nos conectemos al mencionado juego ficticio). Un amigo de Kite queda en coma en la vida real tras morir en el juego, y el joven debe descubrir qué está pasando. Así, en la consola vivimos las aventuras de Kite dentro de "The World", mientras que el anime narra sus peripecias paralelas en el mundo "real".

Para avanzar en el juego, recorremos las diversas zonas que componen "The World", conociendo a otros "jugadores" que se unirán a nosotros. Y como sólo pueden acompañarnos dos a la vez, antes de entrar en las mazmorras re-

¡Arre, arre... ¿cerdito?!

Una de las pocas tareas secundarias es alimentar a las crías de unos animales llamados Gruntis, con un aspecto entre cerdo y vaca. Los frutos que comen los recogemos en las mazmorras o en los exteriores (también llenas de monstruos). Ya adultos, podemos cabalgar sobre ellos en las llanuras exteriores, evitando así los combates.



A estos animalitos, parlanchines y de voraz apetito, los alimentamos con frutos recogidos en las mazmorras.

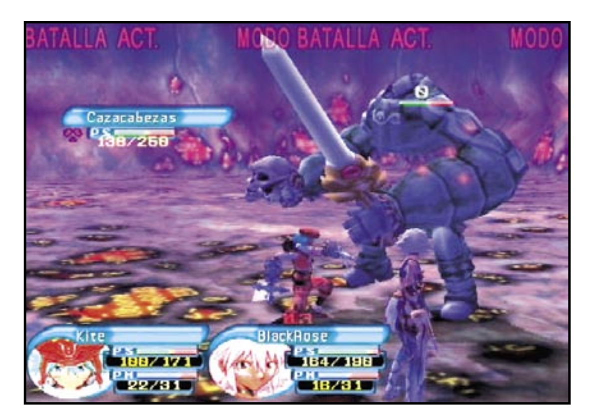


Cuando son adultos, podemos cabalgarlos y sobre ellos recorrer más deprisa las explanadas.

.Hack//Infection es la primera entrega de una serie de cuatro juegos que narrarán las aventuras de Kite en un universo virtual llamado "The World".



Los combates son los grandes protagonistas del juego, y apenas se incluyen tareas o misiones paralelas, lo que limita la duración de la aventura.





pletas de monstruos tenemos que seleccionar con quién hacemos equipo. Una vez en acción, los combates se desarrollan en tiempo real y nuestros compañeros son controlados por la consola, aunque podemos pausar la acción para usar magias o ataques especiales, y darles a nuestros compañeros órdenes muy variadas: que desarrollen una técnica determinada, que curen a los aliados… El problema es que, aunque los combates son entretenidos y emocionantes, casi son el único ingrediente del juego: en las mazmorras no hay puzzles de ningún tipo, y en el exterior nos limitamos a comprar o cambiar objetos y armas y preparar a nuestros personajes para los combates.

ASÍ PUES, OLVIDADOS DE MISIONES paralelas, minijuegos y demás ingredientes habituales en otros juegos de rol. Esto además repercute en la duración del juego (unas 20 horas), inferior a lo habitual en el rol.

En .Hack//Infection exploramos un mundo virtual lleno de monstruos a los que combatimos en tiempo real.

A este desarrollo poco variado se une otro punto débil: el apartado gráfico con unos escenarios muy pobres y una ausencia total de efectos llamativos y de calidad. Al menos, los personajes sí tienen un buen diseño, (aunque resultan un tanto simples), y la mezcla de la magia medieval de "The World" con elementos tecnológicos resulta atractiva. Pero el caso es que, en variedad y calidad técnica, *.Hack//Infection* queda muy por debajo de los grandes del rol en PS2. No obstante, los combates en tiempo real, el original argumento y la inclusión del DVD son elementos suficientes para que le des una oportunidad si eras fan del rol y el anime.



El anime narra los sucesos paralelos que Kite vive en el "mundo real".



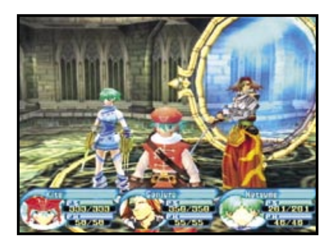
Comprar y cambiar objetos es fundamental para mejorar a los personajes.

Kite, tienes un e-mail

Uno de los elementos más curiosos de *.Hack//Infection* es la posibilidad de "desconectarnos" de "The World" y revisar los correos electrónicos que nos mandan los personajes que vamos conociendo. Estos mensajes revelan localizaciones de mazmorras. Además, podemos revisar los foros de fans de "The World" (también ficticios), en busca de más localizaciones.



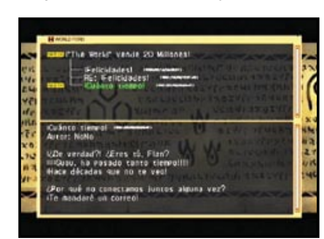
Algunos personajes nos dan su e-mail.



Así podemos unirlos a nuestro grupo.



Después nos mandan mensajes con datos.



También los foros guardan información.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (708 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 6 **Sonido** 7 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

La novedosa fusión de videojuego y anime que propone, y el diseño de los personajes.

Su desarrollo, centrado en el combate, se hace repetitivo, y gráficamente es flojo.

Un RPG que presenta un desarrollo poco variado y escasa calidad gráfica, aunque su argumento y el DVD de anime le dan cierto interés **7**

3+ Compañía **Sony** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 € (9,975 ptas.)**

Esto Es Fútbol 2004

El único simulador de fútbol que nos faltaba...

Con algo de retraso, Sony nos trae la nueva entrega de su serie futbolística. Pero la espera mereció la pena, aunque sólo sea por su cantidad de opciones y sus partidos Online.







A la hora de jugar, *EEF 2004* presenta un sistema de control asequible, con una nueva barra de energía para medir mejor los tiros. Lástima que la I.A. y la respuesta de los jugadores no funcione tan bien.

Con algunos meses de retraso con respecto a la competencia, nos llega ahora *Esto es Fútbol 2004*. Si en anteriores entregas esta serie de Sony se ha caracterizado por ofrecer un fútbol sencillo con múltiples opciones, esta edición tiene su mejor baza en el modo Online, aunque descuida otros aspectos.



COMO ERA DE ESPERAR, *EEF 2004* ESTÁ BIEN servido en cuanto a cantidad de equipos disponibles. Hay casi 900, repartidos en tres categorías: selecciones, equipos históricos y clubes. La cantidad de clubes es impresionante, con hasta 23 ligas para elegir (entre las que están la Primera y la Segunda división españolas, con sus equipos reales). Esta variedad tiene su reflejo en la cantidad de modos de juego, donde podemos disputar torneos sueltos, un completo modo Carrera y partidos Online para 4 jugadores por equipo.

Hasta aquí todo bien, pero nuestras dudas llegan a la hora de jugar. El sistema de juego sigue siendo muy asequible, pero nuestros jugadores ahora tardan mucho en responder a nuestras órdenes, algo que limita nuestras jugadas. Además, la I.A. no está bien ajustada, lo que a veces llega a desesperar.

En cuanto al apartado técnico, *EEF 2004* presenta unos estadios y jugadores bien construidos, aunque las animaciones de estos últimos son un poco "robóticas". Si a esto le sumamos los flojos comentarios a cargo de Carlos Martínez y Julio Maldonado, pues...

En fin, que *EEF 2004* es un juego de fútbol muy completo en lo que a opciones y modos se refiere, pero mejorable a la hora de jugar. Así de sencillo.



A nivel gráfico, *EEF 2004* cumple sobradamente a pesar de algunas animaciones algo "robóticas". Los jugadores convencen y los estadios (los reales y los ficticios) también están bien construidos.

Variedad de modos

Además de sus casi 900 equipos, *EEF 2004* presenta gran variedad de modos de juego. Además de un montón de torneos sueltos, tenemos un modo Carrera en el que deberemos llevar un equipo amateur hasta lo más alto. Y no nos olvidamos del modo Online, que permite partidos para 4 jugadores por equipo. Es su mejor baza.





Podemos enfrentar al Madrid de Di Stefano contra el mítico Manchester de los 60, por poner un ejemplo.



Los partidos Online permiten 4 jugadores por equipo. Eso sí, hemos notado en ellos algo de retardo o "lag".



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1065 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · MULTITAP · RATÓN

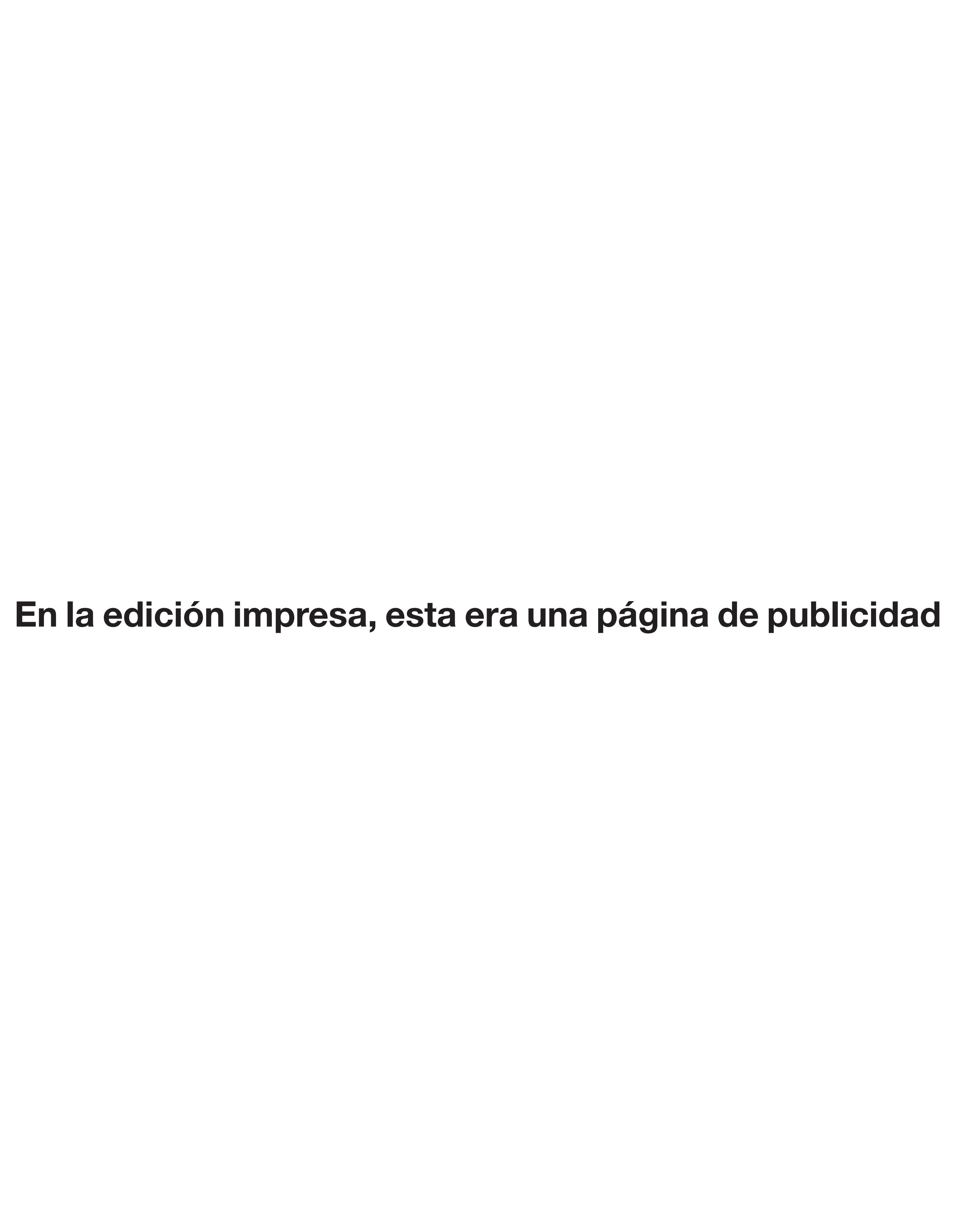
Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Sin duda, la cantidad de equipos y modos de juego que tiene, incluyendo los partidos Online.

↓ Respuesta lenta de los jugadores, escasa I.A. y algunos problemas más a la hora de jugar.

Un juego de fútbol actualizado y completo en opciones pero con fallos bastante gordos a la hora de jugar. Si te gusta mucho esta serie...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Virgin Play** | Género **Shoot´em Up Subjetivo** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

Iron Storm. World War Zero

Acción en una realidad alternativa

Tras la fiebre por los Shooters basados en conflictos reales, *Iron Storm* se desmarca ofreciéndonos una realidad alternativa en plena Guerra Mundial.





Siempre es de agradecer algo de originalidad en los juegos, y este shooter pone su granito de arena con un argumento y una ambientación diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Estamos en 1964, pero la Primera Guerra Mundial no ha terminado y el Imperio Ruso Mongol amenaza con hacerse con el control del mundo. A nosotros nos toca impedirlo, cumpliendo misiones de todo tipo (eliminar a un militar enemigo, sabotaje de instalaciones...) en diferentes escenarios como trincheras o centrales de energía, donde nos veremos rodeados por explosiones e intercambio de disparos. Por supuesto, contamos con un amplio arsenal de metralletas, granadas, etc., para salir indemnes de los combates que nos aguardan.

LOS COMBATES RESULTAN MUY DIVERTIDOS gracias a la conseguida I.A. de los enemigos, que se parapetan o atacan en grupo, y al sistema de puntería semiautomática con la que podemos elegir la zona donde queremos disparar una vez centrado el enemigo en el punto de mira. Aunque para entretenido, el modo Multijugador, donde nos podemos ver las caras con cuatro amigos en modos clásicos como Deathmatch o Capturar la Bandera.

Toda esta acción viene arropada por un buen apartado técnico, unos gráficos correctos y un sonido de lujo. Echamos en falta un mayor elenco de enemigos y un desarrollo más variado, pero gracias a sus dinámicos combates, este *Iron Storm* hará las delicias de los amantes de los buenos shooters.

Derrotar al Imperio Ruso Mongol es el objetivo de este vibrante shooter subjetivo, perfectamente ambientado en una realidad histórica alternativa, donde nos aguardan infinidad de tiroteos y combates.



Aparte de numerosos, nuestros enemigos son muy inteligentes. Para derrotar a tan duros adversarios, tenemos a mano un poderoso arsenal en el que tienen cabida metralletas, granadas o lanzallamas.

En la línea de fuego

Para hacernos sentir como auténticos soldados metidos en el fragor de la batalla, el juego cuenta con el respaldo de una ambientación de verdadero lujo. Así, deambularemos por un campo de batalla donde decenas de soldados mantienen salvajes tiroteos, nos veremos rodeados de explosiones por todos lados...



En determinadas misiones, algunos soldados aliados nos prestan su ayuda para derrotar a los enemigos.



Podemos ver noticias sobre todo lo que sucede en el conflicto, lo que dota al juego de un mayor realismo.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (736 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



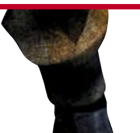
Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 9

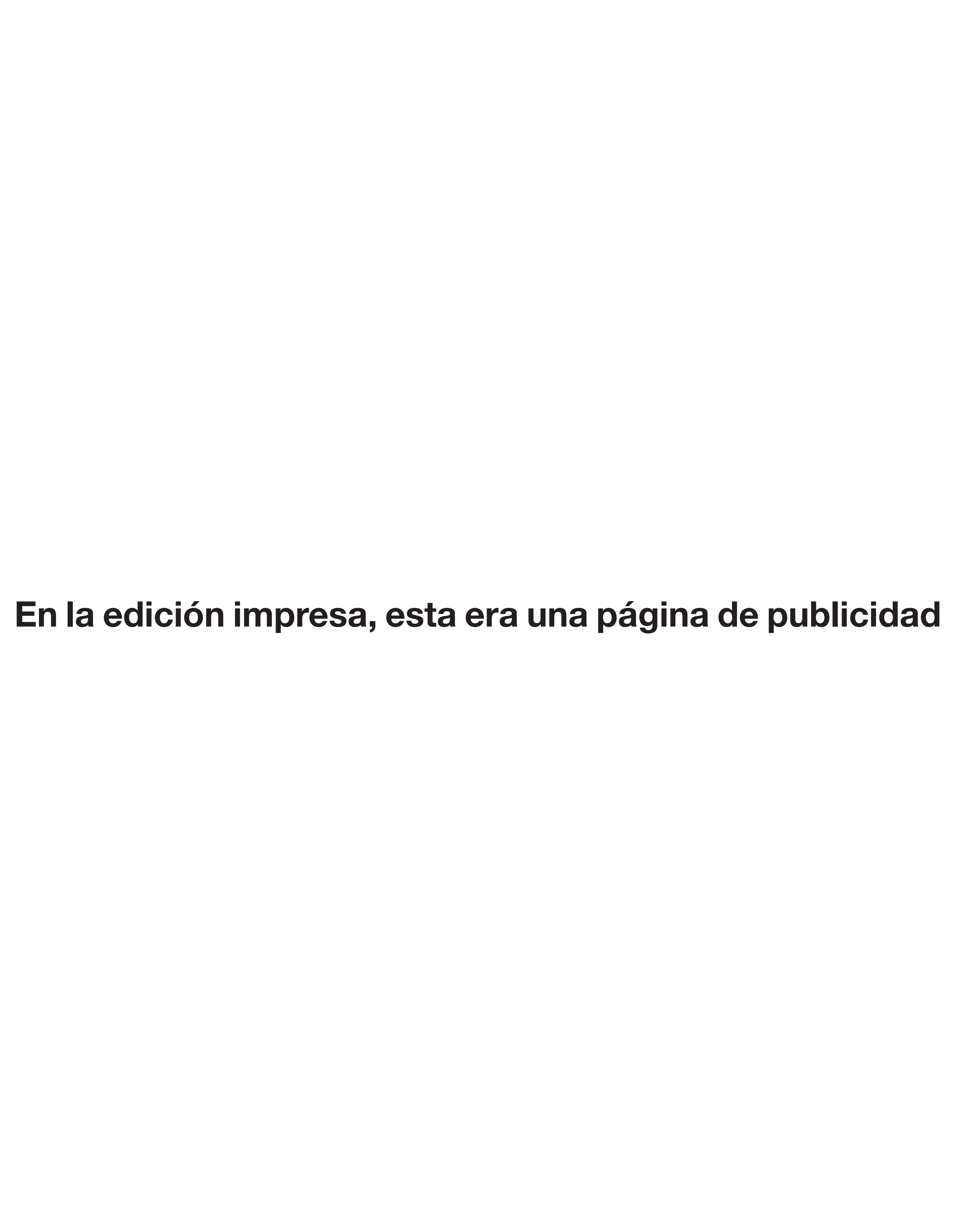
↑ El control y su magnífica ambientación, que nos hace sentir parte de la acción.

↓ Los enemigos son poco variados y, el desarrollo, bastante lineal y repetitivo.

Pese a su convencional desarrollo, *Iron Storm* convence con su gran ambientación y no menos vibrante enfoque de la acción. Muy divertido.


8

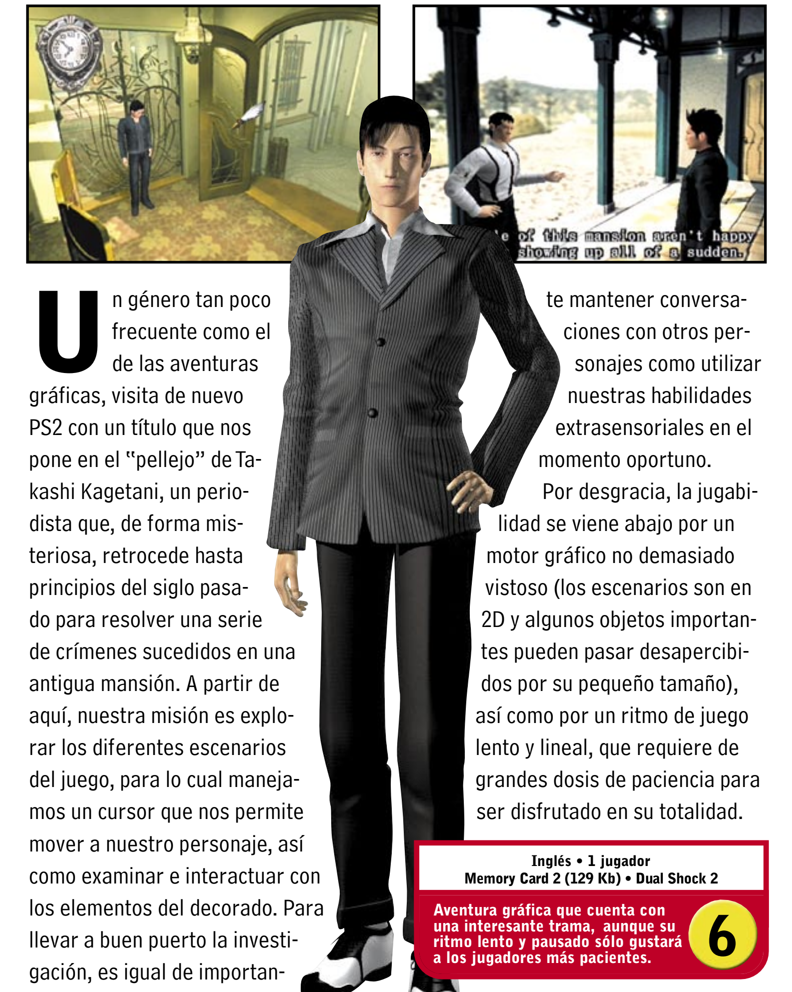



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Capcom** | Género **Aventura gráfica** | Precio **63,95 € (10.470 ptas.)**

Glass Rose

Solo para "futuros" detectives



Un género tan poco frecuente como el de las aventuras gráficas, visita de nuevo PS2 con un título que nos pone en el "pellejo" de Takashi Kagetani, un periodista que, de forma misteriosa, retrocede hasta principios del siglo pasado para resolver una serie de crímenes sucedidos en una antigua mansión. A partir de aquí, nuestra misión es explorar los diferentes escenarios del juego, para lo cual manejamos un cursor que nos permite mover a nuestro personaje, así como examinar e interactuar con los elementos del decorado. Para llevar a buen puerto la investigación, es igual de importante mantener conversaciones con otros personajes como utilizar nuestras habilidades extrasensoriales en el momento oportuno.

Por desgracia, la jugabilidad se viene abajo por un motor gráfico no demasiado vistoso (los escenarios son en 2D y algunos objetos importantes pueden pasar desapercibidos por su pequeño tamaño), así como por un ritmo de juego lento y lineal, que requiere de grandes dosis de paciencia para ser disfrutado en su totalidad.

Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (129 Kb) • Dual Shock 2

Aventura gráfica que cuenta con una interesante trama, aunque su ritmo lento y pausado sólo gustará a los jugadores más pacientes. **6**



La exploración y las conversaciones son la base de esta aventura gráfica, en la que adoptamos el papel de un periodista que viaja en el tiempo para dar solución a una serie de extraños crímenes.



Nuestro personaje cuenta con diversos poderes paranormales, como leer las mentes de otras personas, lo que es de gran utilidad para conseguir información valiosa durante la investigación.

16+ Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Hyper Street Fighter II



Hyper SFII reúne a todos los luchadores de las distintas versiones de *Street Fighter II.*



La lucha 2D por excelencia cumple 15 años y Capcom lo celebra con una nueva versión de *SFII*, la entrega más emblemática. En ella se dan cita todos los personajes que aparecieron en sus distintas versiones, como *Super SFII* o *Champions Edition*, así como distintos niveles de turbo y algún que otro extra. Su tremenda jugabilidad permanece intacta y, hoy por hoy, *HSFII* es una oportunidad única para hacerse con un importante pedazo de la historia de la lucha. Si eres un nostálgico...

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (124 Kb) • Dual Shock 2

Todo un clásico de la lucha, que pese al tiempo que ha pasado es capaz de ofrecer unos intensos combates y mucha diversión.



3+ Compañía **Irem** | Género **Shoot´em up** | Precio **39,95 € (6.645 ptas.)**

R-Type Final



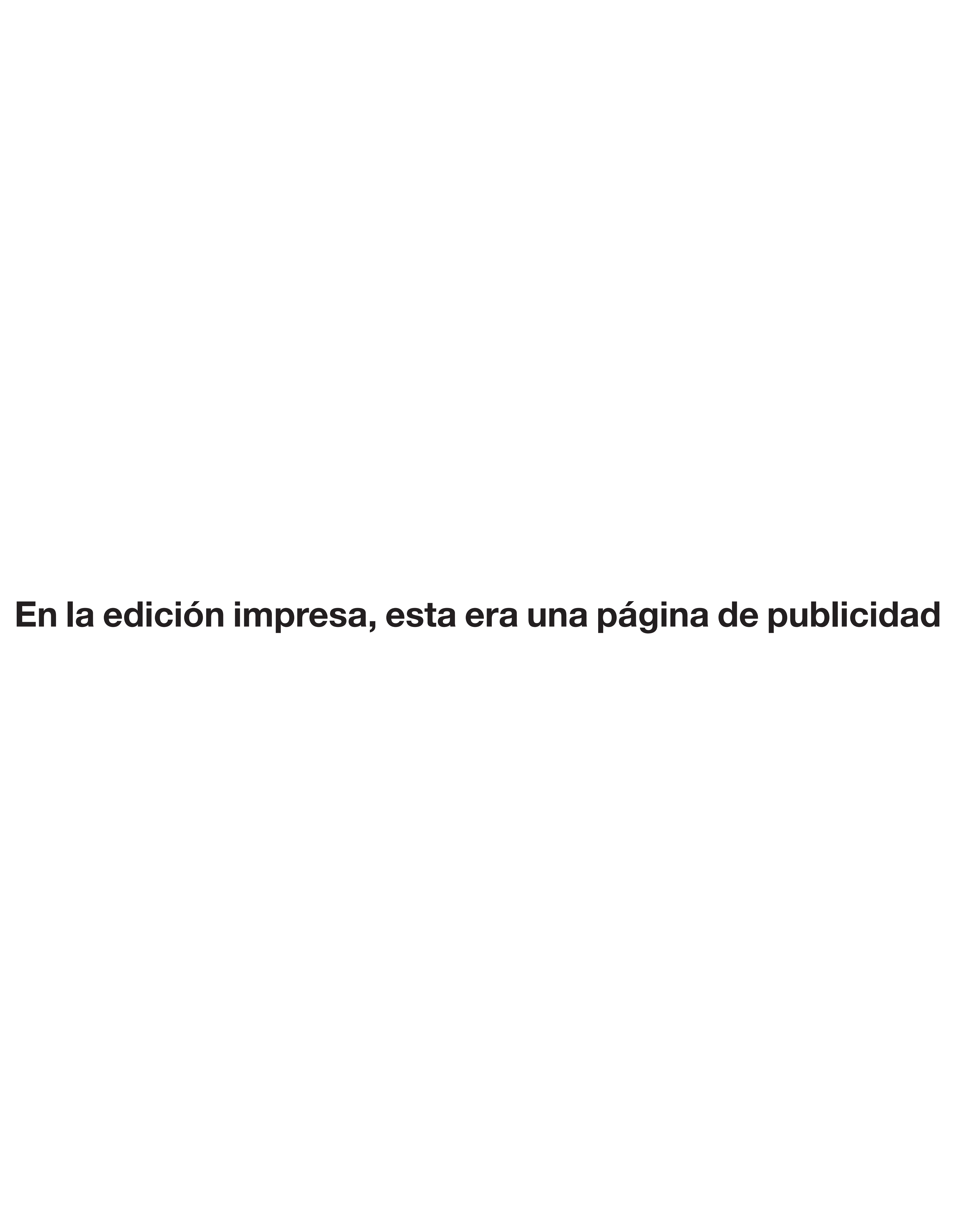
En *R-Type Final* encontraremos todo lo bueno de los "matamarcianos" de toda la vida...



Dieciséis años después de su nacimiento, llega a PS2 uno de los "matamarcianos" más conocidos de la historia. Pese a este tiempo, su espíritu permanece intacto: bajo un desarrollo en 2D (adornado con entornos 3D) vamos a combatir contra una legión de naves enemigas, evitando sus disparos y potenciando nuestra nave con un montón de ítems. 7 enormes fases, con sus jefes finales, y un gran abanico de naves para elegir son otras bazas de un juego con el que podemos "redescubrir" un género que causó verdadero furor hace ya unos añitos.

Inglés • 1 jugador
Memory Card 2 (145 Kb) • Dual Shock 2

Un Shoot´em up que desde luego no inventa nada, pero sí conserva la diversión de los "matamarcianos" clásicos. Si te apetece recordar... **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **Activision** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9. 975 ptas.)**

MTX Mototrax

Vértigo sobre dos ruedas

Pocos son los juegos de PS2 que reflejan con éxito el mundo del motocross, pero *MTX* viene cargado de saltos y potentes motos para remediar esta situación.

El motocross fusiona las piruetas más arriesgadas con una velocidad de vértigo, dando como resultado un deporte lleno de emoción y espectacularidad. Y eso es precisamente lo que ofrece *MTX Mototrax,* que aparte de contar con corredores, motos y accesorio reales, nos permite poner a prueba nuestra pericia como pilotos en diversos modos de juego.

El más atractivo es el modo Carrera, en el además de ganar competiciones de piruetas y carreras (tanto en circuitos cubiertos como en campo abierto) para subir puestos en el escalafón, también podemos recorrer los escenarios con completa libertad. En ellos también encontraremos otro tipo de pruebas (como saltar por encima de una casa), que una vez superadas nos darán acceso a nuevas acrobacias o circuitos.

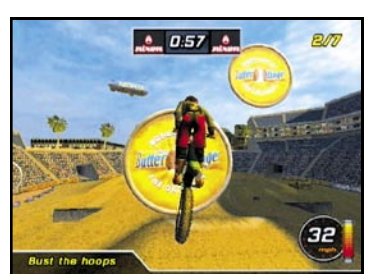
ESTA ENORME VARIEDAD está respaldada por el preciso y sencillo control de las motos, que consigue que las carreras y la ejecución de las piruetas sea una verdadero lujo.

También el apartado técnico está a la altura de las circunstancias, ofreciendo un sólido motor gráfico con suaves animaciones y una conseguida sensación de velocidad. Asimismo, la potente banda sonora, con temas musicales de grupos como Metallica o Faith No More, ayuda a que las carreras sean aún más vibrantes. Tan sólo la mala detección de las colisiones entre corredores pone el punto negro a un título que, pese a este ligero fallo, destaca por su variedad, jugabilidad y por ser tremendamente divertido.



Acrobacias, saltos y velocidad se reparten el protagonismo de este espectacular juego de motocross.







El completo sistema de control incluso permite dominar los amortiguadores para hacer saltos precisos.

Saltos en compañía

Además del modo para un jugador, tenemos un gran abanico de posibilidades de juego: un modo Multijugador a pantalla partida para dos jugadores, un completo y sencillo editor de circuitos y un divertido modo Online para enfrentarnos a otros siete corredores en cualquiera de los 24 circuitos disponibles.



Las carreras Multijugador mantienen la misma sensación de velocidad que el modo para un jugador.



Nada mejor que competir Online contra otros siete corredores para medir nuestra destreza de pilotaje.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 | M. CARD (76 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Sus diversas opciones de juego, un control preciso y la buena sensación de velocidad.

Las colisiones entre los corredores podían haberse depurado un poco más.

Una divertida opción para los amantes de la velocidad, tanto por su enorme variedad de juego como por su gran solidez técnica.

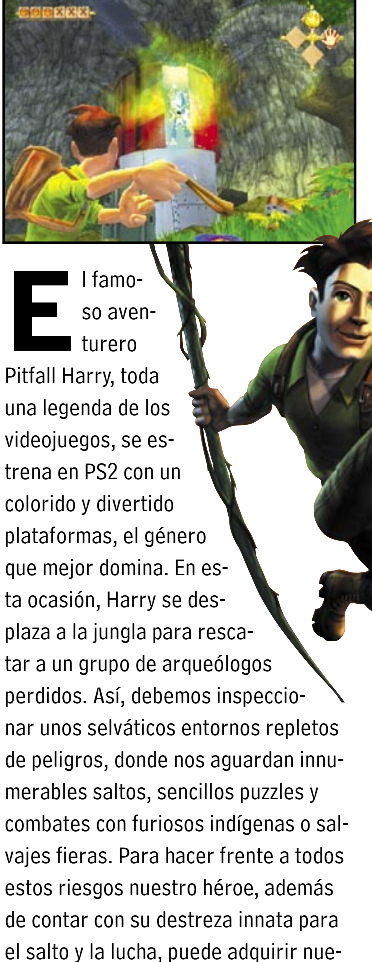


Compañía **Activision** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Pitfall. The Lost Expedition

Un simpático Indiana Jones.





El famoso aventurero Pitfall Harry, toda una legenda de los videojuegos, se estrena en PS2 con un colorido y divertido plataformas, el género que mejor domina. En esta ocasión, Harry se desplaza a la jungla para rescatar a un grupo de arqueólogos perdidos. Así, debemos inspeccionar unos selváticos entornos repletos de peligros, donde nos aguardan innumerables saltos, sencillos puzzles y combates con furiosos indígenas o salvajes fieras. Para hacer frente a todos estos riesgos nuestro héroe, además de contar con su destreza innata para el salto y la lucha, puede adquirir nuevas habilidades (correr más deprisa, salto doble...) o utilizar objetos como una cantimplora que recupera vitalidad o una honda para abatir enemigos. Este variado desarrollo se ve arropado por un buen apartado técnico, unos coloridos gráficos y una gran banda sonora, que es el remate perfecto para esta divertida revisión de todo un clásico de los videojuegos.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (907 Kb) • Dual Shock 2

Saltos, acción y puzzles, se unen en este simpático plataformas que te gustará a poco que seas aficionado a este tipo de juegos. **7**



Pitfall es un clásico juego de plataformas que se desarrolla en una misteriosa selva repleta de peligros.



Para salvar el pellejo, nuestro héroe tiene que superar muchos saltos y "despachar" algunos enemigos.

Compañía **EA Big** | Género **Deportivo** | Precio **62,95 € (10.470 ptas.)**

NFL Street



Un título de fútbol americano cuya premisa es la espectacularidad y la sencillez de juego.



La línea de juegos Big de EA Sport se decanta una vez más por la cara más desenfada de los deportes. En esta ocasión es el turno del fútbol americano, que sale a la calle y a otras canchas menos habituales en un título muy entretenido. Además de múltiples modos de juego (Arcade, Torneo...), cuenta con un sencillo control de las tácticas y unos estupendos gráficos, lo que hace que sea una verdadera delicia disputar los vistosos y rápidos partidos. Eso sí, para aprovechar al máximo sus bondades, nada como unas partidas multijugador entre cuatro amigos.

Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (196 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap 2

Una forma divertida de ver el fútbol americano, que logra enganchar por su rápido sistema de juego. Ideal para disfrutar con unos amiguetes.



Compañía **LucasArts** | Género **Estrategia / Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Wrath Unleashed



En *Wrath Unleashed* se combina la estrategia por turnos sobre un tablero con las luchas.

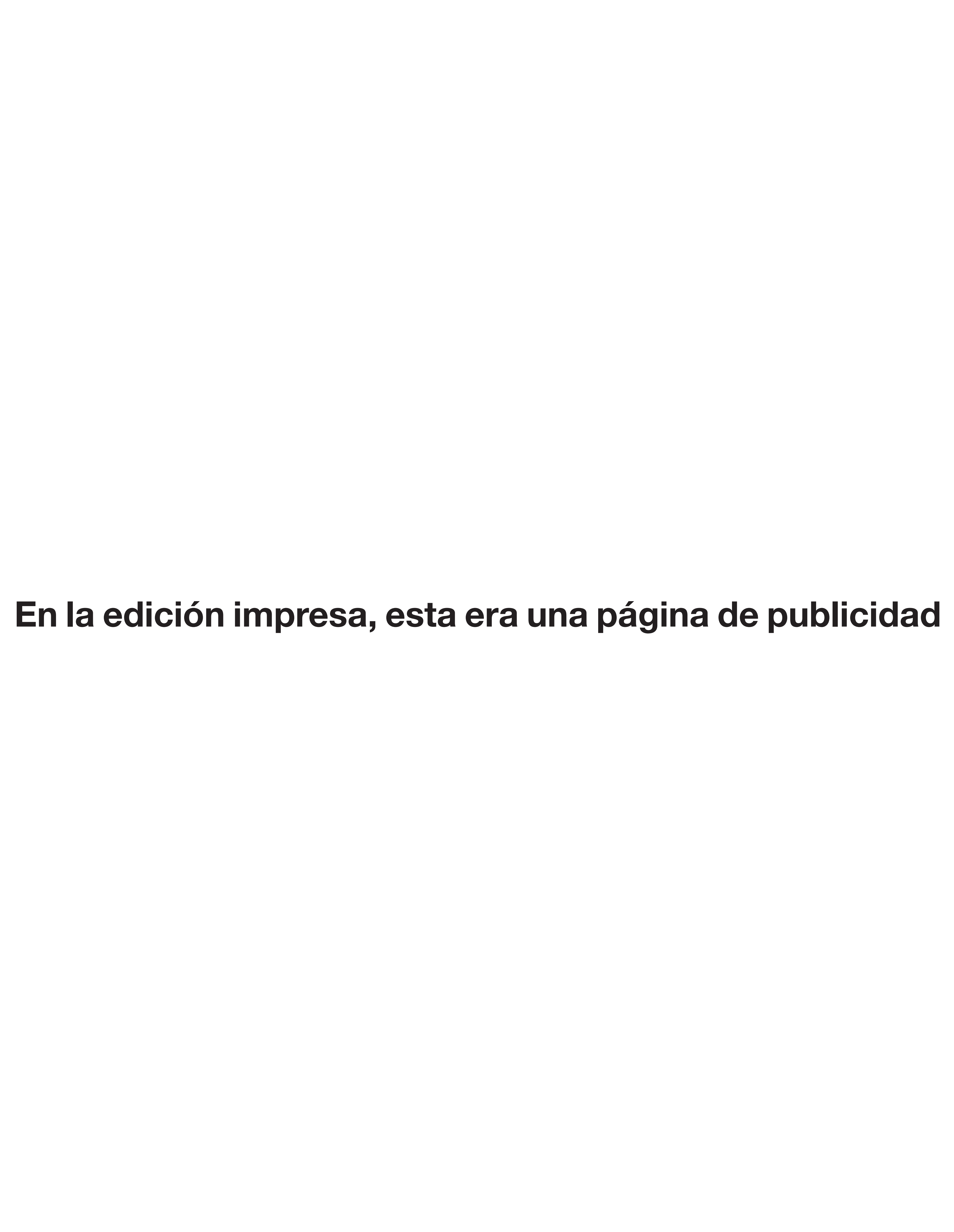


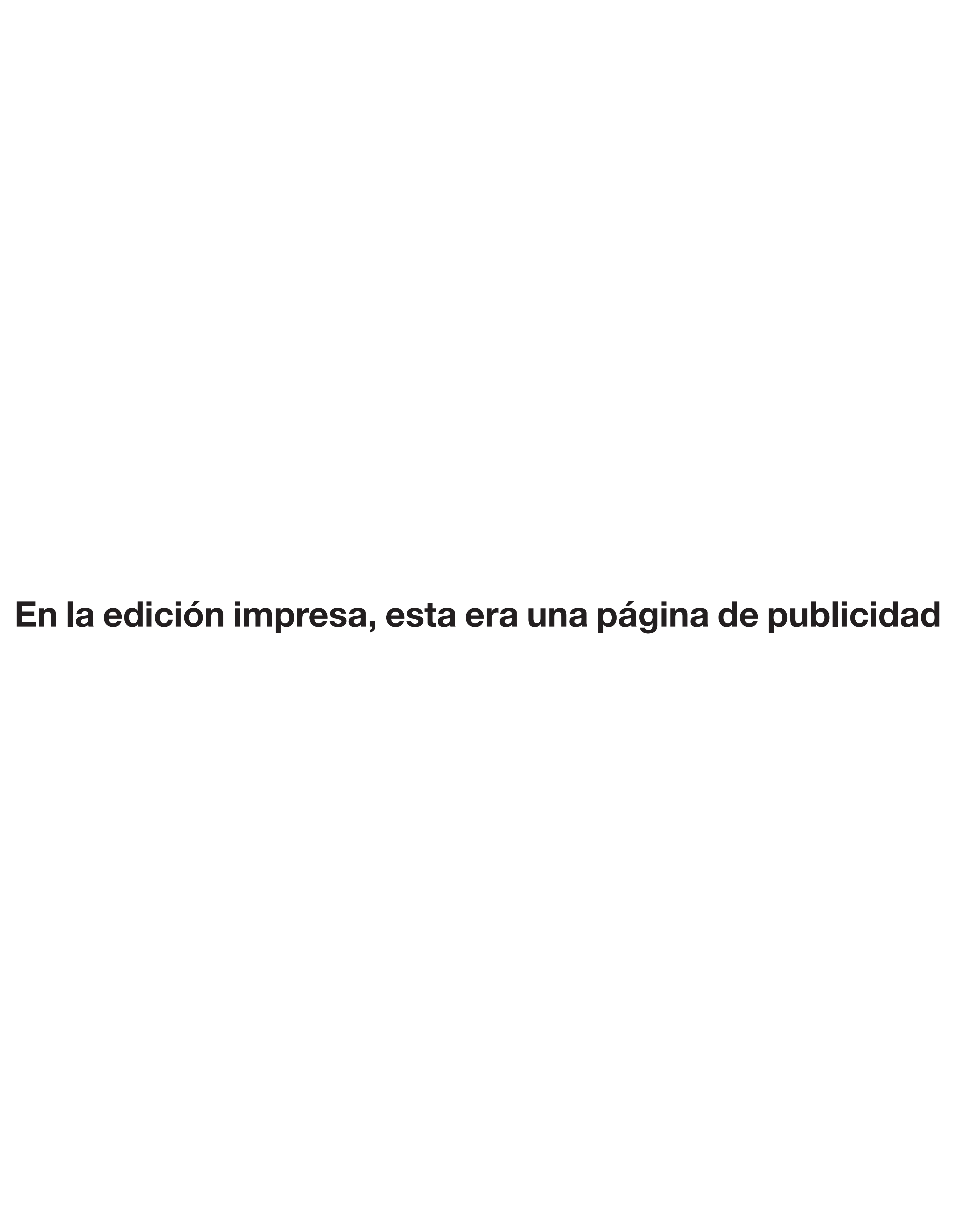
Las fuerzas del Bien y del Mal libran una eterna batalla a la que nosotros podemos poner fin. Esta es la "excusa" para poner en marcha un juego que combina la estrategia por turnos con combates entre los diferentes dioses y monstruos que manejamos en cada una de esas rondas. Pese a que la idea de fusionar ambos géneros es original, la estrategia no cuenta con muchas opciones de juego (prácticamente todo se limita a mover las fichas e invocar algunos hechizos), y los combates son bastante sosos y tienen escasos movimientos de lucha.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (49 Kb) • Dual Shock 2

Aunque la unión de estrategia y arcade de lucha es original, se queda a caballo entre ambos géneros sin llegar a convencer en ninguno.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.


3 **P99 D2**
Fabricante: **Logic 3 · 34,90 €**
Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **LARA CROFT GAMEPAD**
Fabricante: **Naki · 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante con Force Feedback y USB, aunque caro.


3 **FERRARI 360 MODENA**
Fabricante: **Thrustmaster · 80 €**
Es compatible con todos los juegos y tiene una gran calidad.

Altavoces


1 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un precio muy interesante.


3 **5.1 SOUND SYSTEM**
Fab.: **Thrustmaster · 249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

X Zone

Para disfrutar a tope de la lucha

■ **Alfombra de lucha** ■ **PS2/PS** ■ Precio: **125,95 €** ■ Distribuidor: **Playxone** ■ **www.playxone.com**

Rizando el rizo. os presentamos una alfombra para juegos de lucha que usa sensores inalámbricos para transmitir nuestro movimiento.

■ **FUNCIONAMIENTO Y COMPATIBILIDAD.** Una vez conectada la base a uno de los puertos para pads y colocadas las muñequeras y tobilleras inalámbricas, no hay más que agitar piernas y brazos para hacer que nuestro personaje se mueva. Cada uno de estos "accesorios" representa los botones frontales del mando y la alfombra hace las veces de cruceta. ■ **MATERIALES.** Los plásticos son de buena calidad y la parte posterior de la alfombra está forrada de material antideslizante. Sobresaliente.
■ **SENSIBILIDAD.** La alfombra responde perfectamente, pero tendremos que mover con energía las extremidades para que la señal sea reconocida. Algo que puede cansar tras un rato. Y hacer largos combos es complicado.

Estos sensores se colocan en muñecas y tobillos.

■ CONCLUSIONES

Un periférico curioso pero realmente limitado, incluso para los juegos de lucha. Hacer largas combinaciones o movimientos un poco "extraños" es casi imposible usando nuestros brazos y piernas. Recomendable sólo para los más curiosos fans del género.

■ **VALORACIÓN:**  B

Logitech GT Force Pro

Mejorar lo inmejorable

■ **Volante** ■ **PS2** ■ Precio: **139,95 €** ■ Distribuidor: **Logitech** ■ **www.logitech.com**

Era difícil, pero Logitech ha conseguido diseñar un volante que supera a su antecesor en todo. Con él, los juegos de coches cobran una nueva dimensión.
■ **ANCLAJE.** Sólo podremos usar las sargentas, pero lo amarran a la mesa muy sólidamente. Algo imprescindible en los volantes Force Feedback.
■ **SENSIBILIDAD.** No posee varios niveles de sensibilidad prefijados, pero no los necesita, es simplemente perfecta, el mejor ajuste que hemos probado.
■ **PEDALES.** Analógicos, muy suaves y montados sobre una gran base que no se escurre en el suelo. Brillan a un excelente nivel.
■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Usa conector USB y no es compatible con PSone. Posee un modo de giro de 900º, manetas tipo F-1 y palanca de cambios.
■ **VIBRACIÓN.** El Force Feedback es demoledor y produce una sensación de conducción muy realista.
■ **ACABADO.** Excelente en todos los aspectos menos en el plástico usado en la palanca de cambios. Por lo demás, hay que quitarse el sombrero.

El volante perfecto. El más completo que podéis encontrar.

■ CONCLUSIONES

Es bastante caro, pero si te gustan los juegos de conducción merece la pena. Demuestra un excelente nivel en todos los apartados y se coloca de golpe el primero en la lucha por ser el mejor volante para PS2. Probadlo y veréis.

■ **VALORACIÓN:**  E



Easy Sound Cinema DECO

Sonido de cine a un buen precio

■ **Equipo 5.1** ■ **PS2/PS** ■ **109,99 €** ■ Distribuidor: **Best Buy** ■ Tel.: **93 300 11 76**



Un equipo 5.1 asequible y correcto, aunque con menos potencia de la esperada.

Para gustos, los colores. Y para cada bolsillo, un equipo 5.1. La propuesta de Best Buy no llega al nivel de sus competidores, pero por este precio...

■ **CONECTIVIDAD.** Excepto conector DIN Digital, incluye todos los demás: óptico, analógico, y coaxial. Trae los cables necesarios para conectarlo a PS2.

■ **POTENCIA.** Suficiente para una sala pequeña, pero en estancias amplias se quedan cortos. La calidad de sonido de los satélites es buena, pero los graves del subwoofer son poco potentes.

■ **AMPLIFICADOR.** Compatible con Dolby Digital y DTS. Además, ofrece algunas pre-ecualizaciones. El volumen de cada altavoz puede ser regulado independientemente.

■ **ACABADO Y MATERIALES.** Los materiales usados dejan que desear y el diseño no está cuidado. El amplificador viene integrado en el subwoofer, lo que puede ser un problema con el cable óptico, muy corto. Eso sí, incluye un completo mando a distancia.

CONCLUSIONES

Un equipo que anda muy por debajo de la competencia en algunos aspectos, pero que resulta atractivo por su ajustado precio. Hay mejores opciones, pero hay que pagarlas.

■ **VALORACIÓN:** 

Logitech Netcontroller

Chatea con total comodidad

■ **Teclado y pad** ■ **PS2** ■ **79,99 €** ■ Distribuidor: **Logitech** ■ **www.logitech.com**

A medida que el número de juegos con capacidades Online aumenta, las necesidades de hacer la comunicación entre los jugadores más comoda también crecen. Aquí tenemos una buena solución.

■ **ERGONOMÍA.** A la hora de usarlo como pad, podemos separarlo del teclado, aunque resulta un poco pesado. Si queremos escribir es una delicia, aún con el reducido tamaño del teclado.

■ **STICKS Y CRUCETA.** Pues no están nada mal. Lástima que los sticks sean cóncavos y no estén recubiertos de goma. Aún así, dan "el tipo" sin problemas.

■ **BOTONES.** Analógicos y muy sólidos. Están firmemente montados y son cómodos de usar en casi cualquier circunstancia.

■ **TECLADO.** A pesar de su pequeño tamaño, es muy cómodo, aunque al principio cuesta acostumbrarse a él por la localización de ciertas teclas. No tiene "ñ".

■ **VIBRACIÓN.** Opcionalmente desactivable, cumple sin muchos alardes.

■ **EXTRAS.** Podemos escribir con él como con cualquier teclado de PC.

■ **ACABADO.** Magnífico tanto en materiales como en diseño. El teclado usa una conexión USB independiente y el pad puede usarse por separado.

El teclado puede separarse del mando y conectarse de forma independiente. Una gran opción, si lo tuyo es el chateo en el juego Online.

CONCLUSIONES

Un periférico magnífico si lo que queremos es chatear con fluidez en la creciente familia de juegos Online y no disponemos de un teclado clásico USB. Además, la inclusión de todos los elementos de un pad normal es todo un acierto. Muy recomendable.

■ **VALORACIÓN:** 

Otras novedades



Mando DVD PRO

PS2 • 17,90 €

H. Nostromo (91 144 06 60)

■ **VALORACIÓN:** 

Un nuevo mando DVD grande y muy cómodo y con una correcta recepción de señal, aunque con obstáculos da algún problema.
Cuenta con un montón de botones, muy bien colocados, aunque en realidad las teclas extra sólo sirven a la hora de usar la PS2 como reproductor de música y no al ver películas. Eso sí, incluye la típica entrada para el pad en el conector y un par de pilas. Es robusto y está fabricado con buenos materiales.
En resumen, un mando que, aunque no presenta ninguna novedad, resulta atractivo por su buen acabado general y su precio.



Control Pad Centro Mail

PS2/PSone • 9,95 €

Centro Mail (902 17 18 19)

■ **VALORACIÓN:** 

Centro Mail presenta un pad que destaca, sobre todo, por un precio de auténtica risa.
Es un pad "gordito" que se adapta perfectamente a nuestras manos. Los sticks son de goma, muy suaves y firmes y la sólida cruceta nos permite ejecutar precisas diagonales. Sus botones son firmes y analógicos, aunque algo duros.
Ofrece una vibración contundente y con una buena gama de intensidades.
En conclusión, un pad que entraría en las posiciones medias de la tabla por calidad pero que, gracias a un precio sin competencia, hace que sea una opción muy a tener en cuenta.
Cumplirá las expectativas de muchos.

EL LADO MÁS OSCURO DE PLAYSTATION 2

Aventuras de terror

LOS 10 JUEGOS A EXAMEN

- Clock Tower 3
- Forbidden Siren
- Ghosthunter
- Project Zero
- Project Zero II
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- The Suffering
- The Thing

Una de las emociones más fuertes que puedes vivir junto a tu consola es el puro terror. Y PS2 puede presumir de tener en su catálogo los juegos más sobrecogedores. Si quieres saber cuál es el mejor, enciende una sola luz, apoltrónate en tu sillón favorito y prepárate para pasártelo de miedo con nuestra comparativa.

Clock Tower 3



Escapando de los asesinos en serie

Compañía: **Capcom** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (678 Kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos:  MB Diversión:  B Global:  B



A la jovencita que protagoniza este juego la persiguen brutales asesinos. Y sus únicas armas contra ellos son su inteligencia para resolver puzzles y su capacidad para esconderse y huir.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Con el objetivo de encontrar a su madre, la adolescente Alyssa debe detener a seis asesinos en serie. Aunque el apartado gráfico general no sorprende, visitamos localizaciones bastante tenebrosas (como un cementerio o un hospital), y las excelentes escenas de vídeo y el alto componente "gore" ayudan a completar una atmósfera truculenta y sobrenatural.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** En *CT3* exploramos, usamos objetos y resolvemos puzzles… pero la acción es sustituida por la huida. En cada nivel nos persigue un asesino, y tenemos que correr y escondernos para ganar unos segundos y resolver los puzzles. Sólo al final de cada fase luchamos con el asesino usando un arco mágico. Un desarrollo que sabrá a poco a los fans de la acción, pero muy original. Y como el juego es más bien corto, no llega a hacerse repetitivo.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Más que miedo, sentimos angustia al huir y estar alerta ante la aparición de los asesinos. Estos son carniceros que usan hachas, espadas o mazos, a los que vamos a odiar y que suponen una nota de originalidad más en un juego recomendable si quieres probar algo distinto.



Esta original aventura nos enfrenta a seis asesinos en serie. Y con mucho componente "gore".

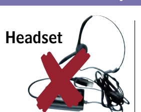


Huir de los asesinos y resolver los puzzles son los objetivos de un juego con muy poca acción.

Forbidden Siren

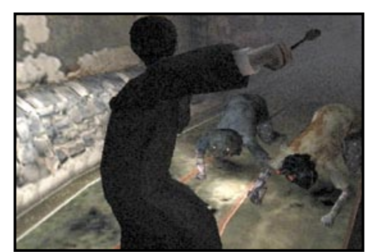
Siéntete indefenso ante el terror

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (76 Kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global:  E





¿Qué haría una persona normal atrapada en un pueblo habitado por muertos vivientes? Esconderse y evitar a los monstruos, justo la clave para sobrevivir en una aventura tan angustiosa como original.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Algo ha transformado en zombis a los habitantes del pueblo de Hanuda. Diez personajes intentan sobrevivir y descubrir qué ha ocurrido, en un argumento intrigante que se desgrana en vídeos de gran calidad. La niebla, la oscuridad y los realistas escenarios hacen de Hanuda un lugar de pesadilla.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** La acción se desarrolla en 3 días en capítulos cronológicamente desordenados. Hay pocas armas y la única manera de sobrevivir es ser sigilosos. El poder de ver a través de los ojos de los zombis nos permite evitarlos. Pero la dificultad es alta y se avanza con mucha paciencia.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Nuestros ataques sólo detienen momentáneamente a los zombis, quienes además nos detectan en cuanto hacemos ruido. Con semejantes criaturas, *Forbidden Siren* huye de los sustos fáciles y transmite una constante sensación de agobio. Esto y sus virtudes técnicas completan una de las atmósferas más absorbentes y tensas que hemos vivido. Aunque el desarrollo no gustará a todos, es una experiencia que todos los buenos fans del terror deben probar.



Forbidden Siren nos mete en la piel de personas normales atrapadas en un pueblo maldito, que cuentan con pocas armas y sus dotes de sigilo para sobrevivir. Es difícil, pero ofrece una experiencia única.

Ghosthunter

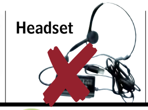
Un cazafantasmas de armas tomar

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (419 Kb)

Dual Shock 2

Multitap

Headset

Adaptador de Ethernet


Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global: MB



¿Qué puedes hacer si una legión de fantasmas invade el mundo? Pues darles su merecido con tu pistola, tu ametralladora y tu rifle de francotirador. Y entre tanto tiro no hay lugar para pasar miedo.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El policía Lazarus Jones libera por accidente a una legión de fantasmas que, para colmo, raptan a su compañera. Equipado con armas de fuego especiales, Jones recorrerá variados y tétricos escenarios en busca de su amiga: mansiones, pantanos, cárceles...

■ DESARROLLO Y DIFICULTAD. Predominan los tiroteos, pero también hay que descubrir los puntos débiles de los fantasmas, o capturarlos con una granada especial... Además, controlamos a un espíritu femenino para resolver sencillos puzzles, y hasta hay momentos de sigilo. Muy, muy completo.

■ TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS. La inquietud que despiertan algunos escenarios se disipa en cuanto empezamos a disparar. Y los fantasmas, más que asustar, impresionan por su tamaño. Vamos, que *Ghosthunter* busca que vibremos con la acción más que asustarnos. Y lo consigue.



Ghosthunter es una aventura muy completa, en la que hay sigilo, puzzles y toneladas de acción.



Los fantasmas de *Ghosthunter* impresionan por su tamaño, pero no dan mucho miedo...

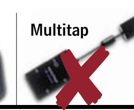
Project Zero

Mira de lleno a los ojos del terror

Compañía: **Tecmo** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos

Memory Card 2 (1748 Kb)

Dual Shock 2

Multitap

Headset
Adaptador de Ethernet


Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global: E





Una joven equipada con una cámara de fotos exorcista y los terribles fantasmas que la acosan son los protagonistas de un juego que se ha convertido en un referente por su capacidad para asustar.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En busca de su hermano, la joven Miku entra en un caserón japonés del siglo XIX habitado por fantasmas, con una cámara de fotos con poderes exorcistas como único arma. Miku rompe la oscuridad con los magníficos efectos de luz que produce su linterna, mientras oye extraños ruidos y lamentos. Una ambientación realmente aterradora.

■ DESARROLLO Y DIFICULTAD. Miku explora el caserón resolviendo puzzles, buscando objetos... Un desarrollo clásico, salvo por los combates: al fotografiar a los fantasmas, el juego toma una vista subjetiva que nos obliga a mirar al terror a los ojos... Aunque el juego es corto, un segundo final nos incita a volver a jugarlo.

■ TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS. Si el caserón mete miedo, los fantasmas aterran. Su espeluznante aspecto revela las causas de sus muertes y muestran geniales efectos de transparencias y distorsión de la imagen. Detalles como fantasmas que aparecen de pronto redondean una sensación de miedo insuperable.

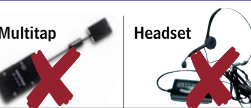


En *Project Zero* sólo tenemos una cámara de fotos para hacer frente a fantasmas horribles. Su capacidad para aterrorizar es sólo comparable a la de su secuela y el genial *Silent Hill 3*.

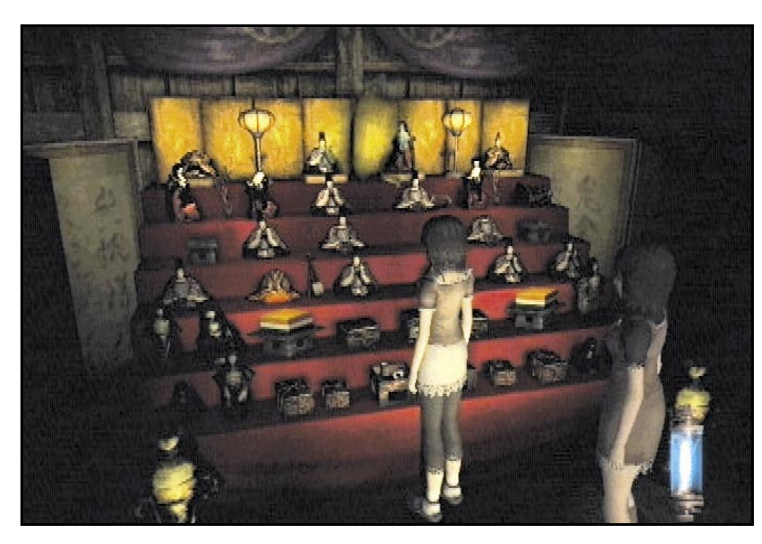
Project Zero II: The Crimson Butterfly

Vuelve el MIEDO con mayúsculas

Compañía: **Tecmo** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos Memory Card 2 (1748 Kb)  Dual Shock 2  Multitap Headset Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global: E



***Project Zero II* mantiene los elementos que ya nos asustaron: una atmósfera espeluznante, la cámara como único arma y fantasmas que producen escalofríos. Pero ahora no afrontamos solos el terror.**

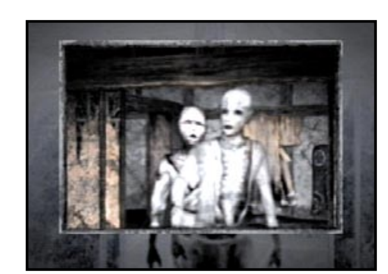
■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Mio, la adolescente a la que controlamos, y su gemela Mayu, están atrapadas en un pueblo fantasma y deben descubrir su vinculación con otras dos muchachas que murieron violentamente en el pasado. Los escenarios, aún más realistas y detallados, y el genial uso de la luz y la oscuridad, vuelven a garantizar la inmersión total en la escalofriante aventura.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** *Project Zero II* mezcla de nuevo la exploración, los combates con los espectros usando la cámara de fotos y los puzzles (aunque éstos, más fáciles, han perdido importancia). La novedad es que durante gran parte de la aventura nos sigue nuestra hermana Mayu, y debemos protegerla de los fantasmas. Además, el juego es más largo que su primera parte.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** La capacidad de aterrarnos se mantiene intacta gracias a la gran recreación gráfica del pueblo, envuelto en una noche eterna. Pero las estrellas vuelven a ser los fantasmas, tan espeluznantes como en la primera parte. Un sinfín de pequeños detalles (como manos fantasmas que cierran puertas u objetos que se mueven) terminan de garantizar auténtico terror.



A menudo nos acompaña nuestra hermana, a la que hay que proteger de los fantasmas.



De nuevo, la manera de acabar con los fantasmas es fotografiarlos. El terror está garantizado...

Resident Evil Code: Verónica X



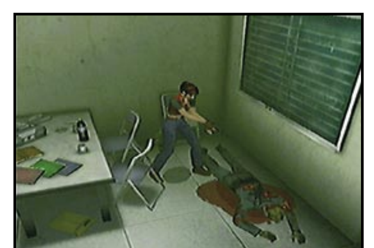
"Survival Horror" en estado puro

Compañía: **Capcom** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos Memory Card 2 (103 Kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset  Adaptador de Ethernet  

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E





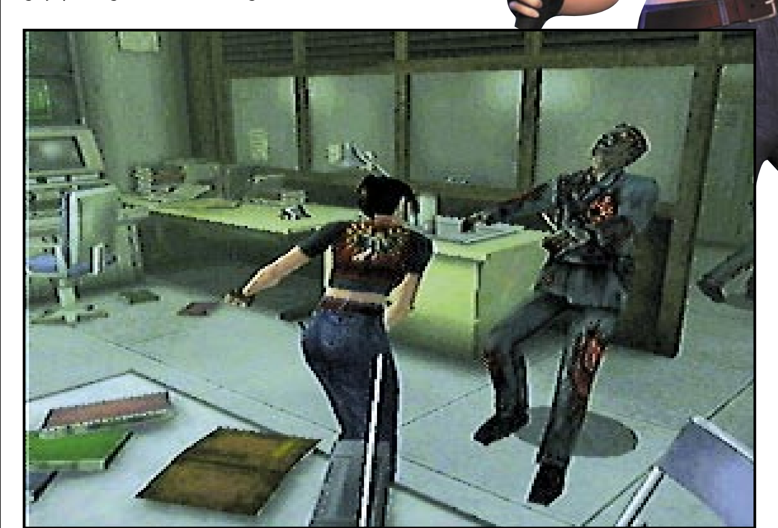


La saga *Resident Evil* debutó en PS2 con su entrega más larga y con más acción y, aunque otros títulos logran asustarnos más, sigue siendo una aventura apasionante.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Claire Redfield (la heroína de *RE2*) busca a su hermano Chris en una isla de Centroamérica. Y de paso se topa con zombis y monstruos tamaño XXL producto de los experimentos de la corporación Umbrella. Las criaturas, los detallados escenarios (en 3D por primera vez en la saga), y algunos buenos sustos garantizan la tensión.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** Se mezclan puzzles (algunos dificilillos), exploración y acción, aunque esta última predomina debido al gran número de criaturas. Manejamos a 3 personajes (Claire, Chris y Steve, un experto en armamento), y la aventura es bastante larga. Es el *Resident Evil* más completo y emocionante.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** La tensión la produce el enfrentarnos a criaturas de lo más peligrosas, desde los típicos zombis a todo tipo de bichejos asquerosos de imponente tamaño. El estilo clásico de la saga, que sigue resultando genial.



Con tres personajes controlables, mucha acción y una duración considerable, *RE Code: Veronica X* es el más completo de la saga.

Silent Hill 2: Director´s Cut

Regreso al pueblo de los condenados

Compañía: **Konami** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos				
Memory Card 2 (47 Kb) 	Dual Shock 2 	Multitap 	Headset 	Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: MB  Diversión: MB  Global: MB 



Tras la enorme repercusión que tuvo el primer *Silent Hill* en PSone, la saga debutó en PS2 con una secuela que, aunque no sorprendió tanto, volvió a demostrar cuánto puede aterrorizar un videojuego.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Citado por una carta de su esposa, James viaja a Silent Hill. El problema es que su mujer lleva años muerta. Silent Hill sigue envuelto en niebla y el uso de los efectos de luz y de sonido (estos últimos llegan a ser desquiciantes) termina de atraparnos en un desagradable sueño en el que todo lo malo puede suceder.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** Como buen "Survival Horror", en *SH2* hay exploración, puzzles y combates con armas blancas y de fuego. Esta edición *Director´s Cut* incluye una hora más de juego protagonizada por María, otro personaje atrapado en Silent Hill.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Los monstruos son casi siempre seres deformes que parecen haber sido humanos que han perdido muchos de sus rasgos, como sus rostros. Pero en general su diseño es pobre y no son muy peligrosos. La capacidad de aterrar se basa en la atmósfera y en la desagradable sensación de insana locura, el sello de la saga.



Como en su primera parte, el juego mezcla puzzles y combates en un entorno aterrador.



En esta edición *Director´s Cut*, además de a James controlamos a la misteriosa María.

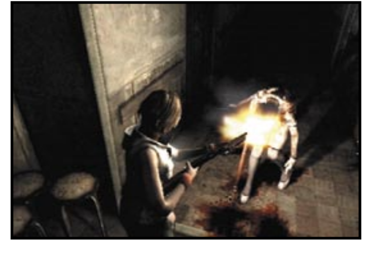
Silent Hill 3

La peor pesadilla que puedes vivir en PS2

Compañía: **Konami** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos				
Memory Card 2 (53 Kb) 	Dual Shock 2 	Multitap	Headset 	Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: E  Diversión: E  Global: E 







La tercera entrega de *Silent Hill* nos trae la experiencia de juego más terrorífica, una pesadilla que sólo acaba al apagar la consola... y puede que ni siquiera entonces.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Durante su día de compras, Heather se queda dormida en el centro comercial. Cuando despierta, el centro está infestado de monstruos y la joven comienza un viaje que acabará en Silent Hill. La atmósfera opresiva y demente aumenta gracias al mejor apartado gráfico de la comparativa, con escenarios diseñados con excelente mal gusto y enemigos aterradores.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** Se mantienen los puzzles y la exploración, pero la acción ha ganado protagonismo y disponemos de más armas, tanto blancas como de fuego, lo que hace que la aventura sea aún más intensa. Eso sí, resulta más bien corta, pero en parte lo subsanan los cinco finales diferentes.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Vuelven las claves de la saga: la oscuridad iluminada con nuestra linterna, los sonidos desquiciantes, los escenarios mugrientos y ensangrentados… Y esta vez las criaturas están a la altura, seres deformes de impresionante tamaño y aspecto. Es el juego más aterrador y desasosegante jamás creado, un título que impresiona tanto que hasta se te aparecerá en pesadillas.



Gráficos sobresalientes, criaturas horribles, escenarios sobrecogedores... *Silent Hill 3* lo tiene todo para permanecer como la mejor aventura de terror creada hasta la fecha.

The Suffering

Sangre y terror en la prisión infernal

Compañía: **Midway** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (84 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB

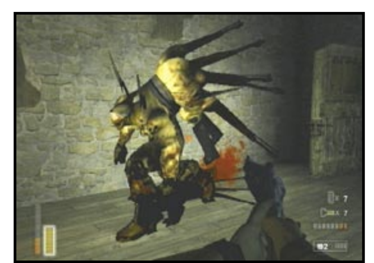


Una prisión infestada de monstruos es el escenario en el que se desarrolla este furioso juego de acción, en el que los disparos y una ambientación muy "gore" se reparten el protagonismo.

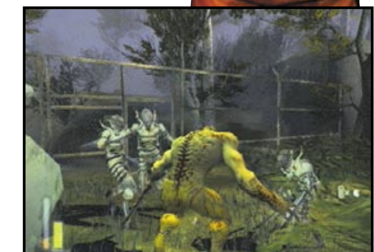
■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** El protagonista es Torque, un reo encerrado en una isla-prisión por un horrible crimen. De repente, monstruos infernales invaden la cárcel, asesinando al personal y a los reclusos. La oscuridad que inunda la prisión nos hacen dosificar las pilas de nuestra linterna, y el toque macabro lo ponen los cadáveres mutilados por los monstruos.

■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** En nuestra huida, despachamos a decenas de monstruos usando armas de fuego. Y además Torque muta en una bestia que trocea a sus enemigos. Entre tanta acción, resolvemos puzzles sencillos. Un desarrollo simple pero muy entretenido.

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Aunque el juego no da miedo, la oscuridad y el alto componente "gore" nos meten en la aventura. Los enemigos, seres que llevan las armas fundidas a la carne, también molan, pero son poco variados.



Para escapar de la isla-prisión, Torque hace uso de variadas armas de fuego contra horribles seres.



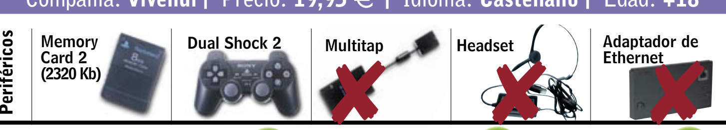
El juego rebosa acción, incluso cuando Torque muta en monstruo y golpea a sus enemigos.

The Thing



El terror tiene mil formas

Compañía: **Vivendi** | Precio: **19,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: 





Continuando el argumento del film de los ochenta "La Cosa", este juego nos encierra junto a un alien que asume apariencia humana. Con semejante enemigo, vas a desconfiar hasta de tu sombra.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Como líder de un grupo de soldados, viajamos a una base antártica arrasada por un organismo extraterrestre (la "Cosa"). Este ser cambia de forma e infecta y transforma a otros seres vivos. Aislados en un ambiente hostil, lo que nos mete en la acción es la incertidumbre de no saber si alguno de los personajes que nos rodean es la Cosa...

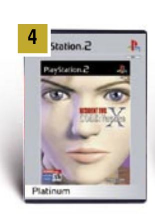
■ **DESARROLLO Y DIFICULTAD.** Además de explorar la base y eliminar a tiros a las diversas formas de la Cosa, reclutamos a personajes y les damos órdenamos para que usen sus habilidades (curarnos, arreglar mecanismos...). Pero cualquiera puede estar infectado, y hay que vigilar su comportamiento para anticiparse a las mutaciones. Nuestros hombres también desconfían de nosotros, y para que mantengan la calma tenemos que curarlos, darles munición...

■ **TIPO DE MIEDO Y ENEMIGOS.** Durante toda la aventura, luchamos con las diversas formas de la Cosa, repugnantes amasijos de carne. Y el dudar de si tenemos al enemigo al lado transmite una sensación de inseguridad muy especial, que da como resultado un juego tan original como entretenido.



The Thing es el juego de terror más original de PS2, ya que a nuestro personaje le acompañan otros soldados que pueden resultar infectados y convertirse en "La Cosa". Cualquiera puede ser el enemigo.

Conclusiones

1 
2 
3 
4 
5 
6 
7 
8 
9 
10 

Lo primero que hay que dejar claro es que el catálogo de PS2 está repleto de buenos juegos de terror. Los 10 títulos analizados ofrecen calidad y gustarán a los fans de las emociones fuertes. Pero el número uno es indiscutible: *Silent Hill 3*, sobresaliente en desarrollo, apartado gráfico y capacidad para sobrecoger. El segundo puesto sí ha estado muy disputado por juegos muy distintos. Por ello, además de la calidad técnica hemos valorado especialmente la capacidad para infundir terror, y en eso *Project Zero 2* se codea con *Forbidden Siren*. Después, *RE Code: Veronica X* sigue siendo una apuesta de diversión segura, y las anteriores entregas de *Silent Hill* y *Project Zero* garantizan el miedo. Otros dos grandes títulos, *Ghosthunter* y *The Suffering*, quedan más abajo al decantarse claramente por la acción.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									C. TÉCNICAS					
	Personajes Controlables	Número de armas	Número de finales	Modos de Juego Extra	Extras Ocultos	Salvar Partida	Niveles de Dificultad	Duración	Valoración	Cámara	I.A. de los Enemigos	Diseño de Personajes	Diseño de Escenarios	Control	Valoración
Clock Tower 3	1	2	1	No	Sí	Objeto	1	B	B	Fija	MB	MB	B	B	B
Forbidden Siren	10	12	1	2	Sí	Misión	3	E	E	Móvil	E	MB	MB	B	MB
Ghosthunter	2	8	1	No	No	Libre	1	MB	MB	Móvil	E	E	MB	R	MB
Project Zero	1	1	2	1	Sí	Punto	3	B	MB	Fija	B	MB	MB	MB	MB
Project Zero II	2	1	2	1	Sí	Punto	4	MB	E	Fija	B	MB	E	MB	MB
RE Code: Veronica X	3	10	1	1	Sí	Punto más Objeto	1	MB	MB	Fija	MB	MB	MB	MB	MB
Silent Hill 2 Director´s Cut	2	9	6	1	Sí	Punto	4	MB	E	Móvil	B	MB	MB	MB	MB
Silent Hill 3	1	15	3	1	Sí	Punto	4	MB	E	Móvil	B	E	E	MB	E
The Suffering	1	11	3	No	No	Libre	4	MB	MB	Móvil	B	B	MB	MB	MB
The Thing	1	12	1	No	No	Punto	3	B	B	Móvil	E	B	B	MB	MB

TÍTULO	AMBIENTACIÓN										COMPONENTES						TOTAL
	Argumento	Secuencias de Vídeo	Música	Efectos Sonoros	Escenarios	Efectos de Luz	Criaturas	Sustos	Nivel de Gore	Valoración	Exploración	Acción	Huida	Puzzles	Sigilo	Valoración	
Clock Tower 3	B	E	B	MB	MB	B	MB	B	Alto	MB	Medio	Muy Bajo	Muy Alto	Medio	Medio	B	B
Forbidden Siren	E	E	E	E	E	MB	B	B	Medio	E	Medio	Medio	Medio	Bajo	Muy Alto	MB	E
Ghosthunter	B	MB	MB	MB	MB	MB	E	R	Bajo	MB	Bajo	Alto	--	Medio	Medio	MB	MB
Project Zero	MB	MB	E	E	E	E	E	E	Bajo	E	Alto	Medio	Bajo	Medio	--	MB	E
Project Zero II	MB	MB	E	E	E	E	E	E	Bajo	E	Alto	Medio	Medio	Medio	Bajo	MB	MB
RE Code: Veronica X	E	E	MB	MB	MB	B	MB	MB	Medio	MB	Alto	Alto	--	Alto	--	E	MB
Silent Hill 2 Director´s Cut	E	MB	E	E	MB	E	B	MB	Alto	MB	Alto	Medio	--	Alto	--	MB	MB
Silent Hill 3	E	E	E	E	E	E	E	E	Alto	E	Alto	Alto	--	Alto	--	E	E
The Suffering	MB	R	B	MB	MB	MB	B	B	Muy Alto	MB	Medio	Muy Alto	--	Medio	--	B	MB
The Thing	E	B	MB	E	MB	MB	B	B	Alto	MB	Medio	Alto	--	Bajo	--	B	MB

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y conforman la duración del mismo.
Número de finales: Nº de finales distintos en función de nuestra actuación en el juego.
Modos de juego extra: Modos de juego independientes de la aventura principal.
Extras ocultos: Extras como armas o trajes que se desbloquean al acabar el juego.
Salvar partida: Requisitos para salvar la partida: un objeto, llegar a un punto, acabar una misión o salvar cuando queramos (libre).

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

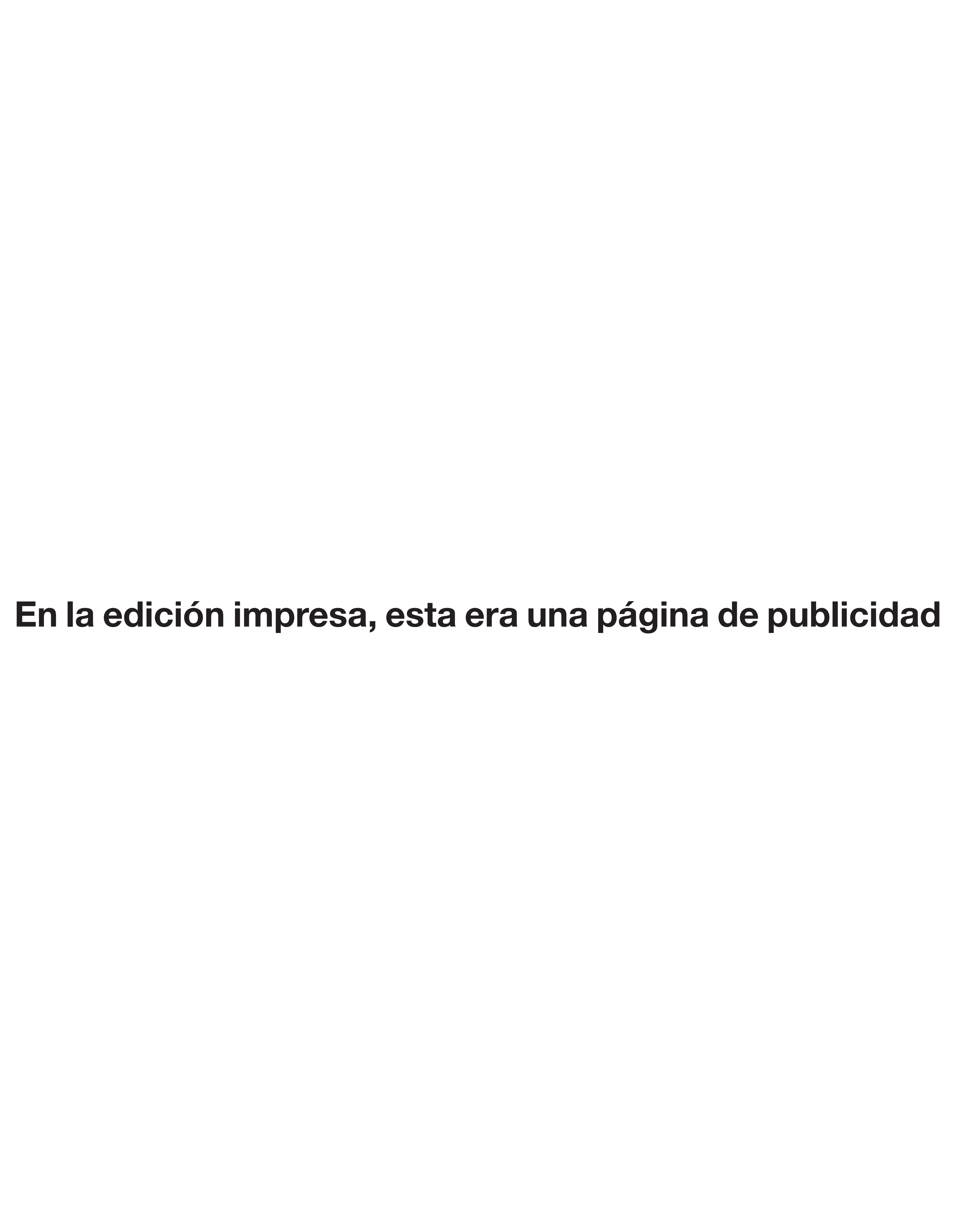
Examinamos los aspectos técnicos del juego.
Cámara: Si la acción se sigue desde cámaras fijas o se desplazan con el jugador.
Diseño de Personajes: Analizamos la calidad gráfica de los personajes.
Diseño de Escenarios: También valoramos la calidad gráfica de los escenarios.
Control: Se mide la adecuada respuesta del personaje al pad y la facilidad para controlarlo.

AMBIENTACIÓN

Los elementos que nos "meten" en el juego.
Música: Se mide calidad y uso para inquietar.
Efectos Sonoros: Nos centramos en su capacidad para crear tensión.
Escenarios: De nuevo, valoramos si contribuyen a aterrar al jugador.
Efectos de luz: Analizamos tanto la calidad de los efectos como si el juego hace buen uso de la luz y la oscuridad para crear atmósfera.
Criaturas: Valoramos su variedad y su capacidad para aterrarnos.
Sustos: En qué medida hay sobresaltos.
Nivel de Gore: Medimos la abundancia de escenas sangrientas explícitas.

COMPONENTES DE JUEGO:

Valoramos los componentes que integran el desarrollo de juego, y en qué medida.
Huida: Indicamos si el juego nos obliga a huir en momentos concretos al estar indefensos.
Puzzles: Retos que superamos pensando.
Sigilo: El uso de habilidades específicas para evitar que nos descubran los enemigos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

La mejor edad para jugar a Resident Evil

Hola buenas. Leo mucho vuestra revista. Hay gente que me dice que ya no tengo edad para jugar, tengo 40 años, pero yo no les hago ni caso. Bueno, mi pregunta es ¿para cuándo *Resident Evil Outbreak*? ¿Se sabe si va a salir *Parasite Eve 3*?

J.L.D (Valencia)

A los que te digan que eres muy mayor para jugar deberías preguntarles que cuál es la edad para ir al cine, ver la tele o leer. Es que no es lo mismo ver "Crónicas Marcianas" que "Los Lunnies", ¿verdad? Pues con los videojuegos lo mismo. De hecho, *Resident Evil Outbreak* no es un juego para niños. Por cierto, está previsto que salga en septiembre, y por desgracia, ya se ha confirmado que va a llegar a Europa sin su modo de juego Online. Una pena.

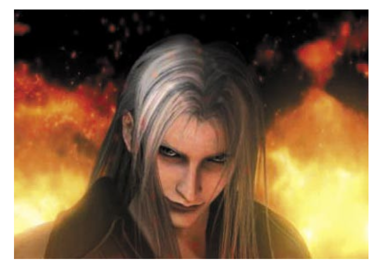
Y no, no se sabe nada de un nuevo *Parasite Eve*. Hace tiempo se rumoreó algo, pero al final parece que todo se ha quedado en el aire.

¿Para cuándo FFVII?

Hola playmaníacos, sólo quiero saber si finalmente saldrá en España *Final Fantasy VII: Ancient Childrens*. ¿Para cuándo? ¿Cuánto costará? ¿Traerá el *FFVII* original?

Alexis Villarejo Núñez (Madrid)

"Final Fantasy VII Advent Children" no es un juego, es una película de animación que de momento sólo se ha confirmado que saldrá en DVD este verano en Japón. Es más, no sólo no se sabe si se venderá fuera de Japón, sino que además no se ha dicho nada de que vaya a venderse acompañada del juego de PSone. Por ahora, es todo lo que se sabe.



Aún no se sabe si *FFVII Advent Children* saldrá de Japón, aunque recordad que es una película.

Los extras de Metal Gear Solid 3

Hola a todos. Voy al grano: estoy ansioso por comprarme *Metal Gear Solid 3*, pero... ¿lo sacará Konami completo desde el principio? Me explico: *MGS2* salió sin ningún extra y luego salió *MGS2 Substance*, que contenía multitud de extras. Por lo tanto ¿*MGS3* va a ser "definitivo" o después van a sacar una edición para "coleccionistas"?

AVN (Madrid)

Eso no lo podemos saber. Lo normal es que el juego que se ponga a la venta sea el juego completo, aunque después Konami puede añadirle algunos modos de juego extra para sacarle más partido. Lo ideal sería que hicieran como con el primer *Metal Gear Solid*. Tras poner el juego a la venta sacaron un disco que sólo incluía los extras, es decir, las VR Missions. Y además costaba la mitad, como debe ser. De este modo no pagabas dos veces por el mismo juego, sólo por los extras. Aún es muy pronto para saber qué pasará...

MGS3 Snake Eater no saldrá hasta el 2005, y aún es pronto para saber si incluirá extras.

Fan de Tenchu

Hola amigos de Play2Manía. Soy un fan de *Tenchu*. ¿Van a sacar algún juego nuevo de la saga? ¿Tendrá opciones Online? ¿Cuándo saldrá?

Saúl Barriga (e-mail)

Sí, se va a llamar *Tenchu Kurenai* y va a estar protagonizado por dos ninjas femeninas. Se han visto las primeras imágenes hace poco y sólo se sabe que se desarrollará entre la segunda y la tercera parte. Rikkimaru desaparece y su compañera Ayame parte en su busca, ayudada por la ninja Rin. La principal novedad es que cada personaje tiene una nueva técnica de combate que permitirá eliminar a varios enemigos al mismo tiempo. No se sabe nada sobre opciones Online (aunque no nos extrañaría nada un modo Cooperativo) y se pondrá a la venta a lo largo de 2004.

Más sobre PSP

Lo primero es felicitaros por la revista. Ahora, unas dudas sobre PSP. ¿Sabéis si se podrá jugar Online? ¿Los juegos tendrán voces, como comentaristas en juegos de fútbol? Teniendo en cuenta que será cara, ¿merecerá la pena por su calidad?

Ismael Sampedro (Madrid)

PSP promete compensar su elevado precio con unas funciones alucinantes, entre las que destaca su capacidad para reproducir vídeo.

Aunque no se ha dicho ni que sí, ni que no, no es probable que con PSP se pueda jugar Online. No tiene mucho sentido en una consola portátil. Sin embargo, sí podrá jugarse en red local, es decir, que te puedes juntar con varios amigos para, por ejemplo, echar un partido de fútbol. Con respecto a lo de las voces, teniendo en cuenta que la consola va a estar preparada para reproducir películas, su arquitectura interna permite un sonido de calidad. Además, la capacidad de los discos UMD también permite que se digitalicen voces. Si los juegos fueran en cartucho, la limitación de memoria lo haría imposible. Con respecto al precio, una máquina de alta tecnología nunca es barata, pero es que además la calidad de la consola va a compensar con creces.

EL TEMA DEL MES:

Las pistolas os siguen trayendo de cabeza: que si no sabéis con qué juegos funcionan o para qué valen tantos botones... Vamos a hacer un rápido repaso a los principales aspectos de estos periféricos para sacaros de dudas.

Juegos que NO funcionan con pistola

Hola playmaníacos. Nunca he jugado a un Shoot'em up subjetivo, pero me apetece probar un *Medal of Honor*.... ¿podría jugar con la pistola? ¿Cómo funciona?

Yolanda Téllez (Murcia)

Aunque a primera vista la perspectiva de los Shooters subjetivos y los juegos de pistola sea la misma, en realidad no se puede jugar con pistola.

La cruceta y los botones extra

¿Qué pasa chavalotes?, estaba pensando en comprar una pistola y no sé por cuál decidirme. Entre otras cosas, porque muchas tienen cruceta y algunas un montón de botones que no sé para qué sirven. ¿Merece la pena gastar más por los botones? ¿Para qué sirve la cruceta?

Anselmo Martínez (Barcelona)

En la mayoría de los juegos de pistola, la cruceta te va a valer únicamente

Juegos para ligar

Antes que nada, quería felicitaros a todos los que hacéis posible esta magnífica revista. Estoy buscando juegos de tipo "ligue", quiero decir, juegos en los cuales uno tenga que preocuparse principalmente por encontrar pareja, aparte de buscar trabajo, estudiar y ese tipo de cosas.

Mauro Méndez (Madrid)

En Japón sí hay bastantes juegos que consisten básicamente en ligar. Son como aventuras gráficas en las que vas tomando distintas decisiones que te llevan a ligar o no. En el resto del mundo no se han prodigado este tipo de juegos. Sin embargo, sí hay un título que te puede interesar mucho, ya que de lo que se trata es de mantener una adecuada vida social. Hablamos de Los Sims Toman La Calle. Aquí tendrás que estudiar, encontrar trabajo, ascender, hacer amigos, organizar fiestas, ligar, casarte, tener hijos... Vamos, todo lo que se puede hacer en la vida real, aunque eso sí, tiene que ver más bien poco con los simuladores de ligue nipones.



En *Los Sims* tenemos que estudiar, buscar trabajo e incluso ligar para buscar pareja y tener hijos.

Auriculares obligatorios para jugar

Hola. Escribo a la mejor revista de PS2 con diferencia para preguntaros si es necesario tener los auriculares para jugar *SOCOM II*.

Marcos (e-mail)

Los auriculares no son necesarios, ya que puedes dar órdenes a tu equipo utilizando el pad. Eso sí, es menos realista, menos emocionante. Obviamente, sin el Headset no es recomendable jugar Online, ya que no podrías comunicarte con los demás jugadores.

Juegos Platinum con fecha exacta

Hola playmaníacos, sois los mejores. Me gustaría saber cuándo van a estar en Platinum los siguientes juegos: *Formula One 2003*, *Moto GP 3*, *NBA Live 2004* y *El Retorno del Rey*. Y la fecha exacta, si puede ser.

Guillermo del Monte (e-mail)

Es imposible darte una fecha exacta, porque no la hay. Los juegos sólo pueden pasar a Platinum cuando han vendido un número determinado de unidades y han demostrado que efectivamente son un éxito. Eso lleva un tiempo. Después, cada compañía tiene un margen para ponerlos en serie Platinum. Podemos hablar de un año o dos, o de nunca. De los que mencionas, *Formula One 2003* está en Platinum desde el 31 de



Desde el día 31 de marzo, *Formula One 2003* ya está en la serie Platinum. Su gran éxito en nuestro país se ha debido a que es el único juego de Fórmula 1 que incluye a Fernando Alonso.

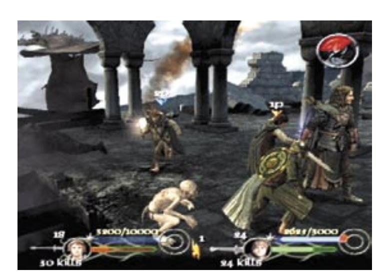
marzo. *El Retorno del Rey*, probablemente en octubre. *Moto GP 3*... aún no está en Platinum el 2, así que imagínate. Y EA Sports no suele poner sus juegos en Platinum, aunque sí los baja de precio un año y pico después de su lanzamiento. Por ejemplo, ahora tienes en precio especial *NBA Live 2002*.

Los Anillos vuelven en Navidad

Hola playmaníacos, soy un fan de "El Señor De Los Anillos" y tengo el juego *El Retorno Del Rey*. Al acabar el juego pone: "Trilogía de El Señor De Los Anillos 2004". ¿A qué se refiere? ¿Qué sabéis de esto?

Sergio Fernández (e-mail)

Se refiere a que Electronic Arts nos va a sorprender estas Navidades con un nuevo juego basado en El Señor de los Anillos, que en teoría tendrá elementos de las tres películas. De momento no sabe mucho más...
Es más que probable que se vea algo de este título por primera vez en la feria E3, que se celebra en mayo.



El nuevo juego de El Señor de los Anillos será una aventura con los mejores momentos de la trilogía.

CUESTIÓN DE PISTOLAS

para moverte por los menús, pero no es imprescindible. Sin embargo, han aparecido algunos juegos de pistola que muestran un desarrollo bastante atípico, casi como el de una aventura, y eres tú el que te mueves por los escenarios, eligiendo el recorrido adecuado. Para este tipo de juegos, como *Resident Evil: Dead Aim*, la cruceta es totalmente imprescindible.

Lo de los botones, en realidad hacen falta muy pocos. Generalmente hay tres: un Start, un A y un B, que se usan para aceptar opciones o usar funciones especiales del tipo recargar, cambiar de arma, esconderse… Las pistolas que tienen muchos botones, suelen ofrecer extras como recarga automática, disparo automático… Merece la pena comprarse la pistola más completa y que nos vaya a servir para la mayoría de los juegos.

Pistolas con muchos herzios

¿Qué pistola funciona con todas los TV de 100 Herzios?

Agustín el Bolas (Almería)

Ninguna. Hay algunos modelos determinados, como la Sharp Shooter 2 de Joytech o la Scorpion 3 de Blaze, que funcionan con la mayoría de TV de 100 Herzios, pero no con todos.

La mejor pistola del mercado.

Hola amigos, quiero comprarme una pistola, pero no sé cuál escoger, ¿qué me decís vosotros?

Juanfran (Huelva)

Si nos obligas a elegir una, nos decantamos por la PS099 Láser Blaster de Logic 3. Tiene una excelente relación calidad precio, es compatible con todos los juegos de pistola y ofrece opciones extras tan interesantes como pedal, martilleo… Incluso ofrece detalle curioso: un puntero láser. Cuesta unos 40 euros, es precisa y bastante manejable. Y si los extras te dan igual, la pistola oficial, la G-Con 2, cuesta 5 euros menos y es un pelín más precisa. Tú mismo...



La pistola Láser Blaster es uno de los modelos que mejor relación calidad/precio ofrece.

Diccionario

Tecnicismos y otros Bichos

➔Desarrollador/Editor/ Distribuidor. Explicamos estos tres términos juntos, porque frecuentemente se confunden. Desarrollador es la persona o compañía que se encarga de la creación de un juego (programación, diseño gráfico, etc). El editor es la persona o compañía que pone los medios (la pasta gansa) para hacer que el juego se publique. Por último, los distribuidores son las compañías encargadas de que esos juegos lleguen a las estanterías de las tiendas. Si hablásemos de, por poner un ejemplo, la saga *Tomb Raider*, Core sería su desarrollador, Eidos su editor y Proein su distribuidor.

➔E3. Es la forma abreviada de llamar a la feria Electronic Entertaiment Expo, o lo que es lo mismo, la Feria del Entretenimiento Electrónico. Con el paso de los años, este evento se ha convertido en el acontecimiento más importante de la industria de los videojuegos. Se celebra todos los años en los Estados Unidos, a mediados de mayo, y suele ser el lugar elegido por casi todas las compañías para presentar sus novedades más importantes. Por ejemplo, se espera que este año Sony desvele nuevos detalles de sus próximas consolas.

➔Pantalla. Muchos jugadores utilizan esta palabra para referirse a una fase de un juego: "No me paso la pantalla del pantano", "Me he pasado 3 pantallas…" La razón es porque en los primeros videojuegos todo se desarrollaba en la misma pantalla de juego. Así, salían un montón de marcianitos y tenías que eliminarlos, o como en el mítico *Pacman*, tenías que comerte todos los puntos de un laberinto… Cada fase era una pantalla estática y esta expresión y se ha mantenido, aunque actualmente no tiene tanto sentido como entonces.

➔Puzzle. Con este nombre nos referimos a dos cosas bien distintas. O bien a un acertijo específico dentro de un juego (dar con un código que abre una puerta o colocar determinados objetos en un orden concreto) o a un género completamente estructurado en torno a juegos de agudeza mental, es decir, tipo *Tetris*.

➔Survival Horror. Expresión inglesa con la que se designan los juegos en los que el objetivo es sobrevivir a una situación terrorífica. Son aventuras en las que es tan necesaria la astucia a la hora de resolver puzzles y acertijos, como la habilidad para escapar o acabar con los monstruos. Tenéis buenos ejemplos en nuestra amplia comparativa de este mes.



Star Wars Battlefront tendrá un planteamiento similar al de *SOCOM*, pero con el encanto de "Star Wars".

La fiebre Star Wars

Hola Play2Manía, ¿me podéis decir todos los juegos de "Star Wars" que hay en PS2 y cuánto valen? Es que me gusta mucho la saga. ¿Va a salir algún juego nuevo de "Star Wars" a lo largo de este año?

Adria Gracía Torrent (Gerona)

A ver, en PS2 han salido *Racer Revenge* (basado en las carreras de vainas de Episodio I), *Bounty Hunter* (acción en tercera persona), *Bombad Racing* (carreras de karts), *Las Guerras Clon* (acción en tercera persona), *Starfighter* (combate aéreo) y *Jedi Starfighter* (la segunda parte del anterior). Por supuesto, todos con el "Star Wars" delante. Todos están descatalogados y los encontrarás sólo en el mercado de segunda mano. Y en otoño de este año saldrá *Star Wars Battlefront*, acción de la buena tanto Online como Offline.

¡No me creo lo de Metal Gear!

Hola, dijisteis que *MGS3* saldrá en marzo del 2005 y no os creo porque un amigo mío tiene el juego en japonés, y no se tarda tanto en traducirlo. ¿Tenéis alguna sorpresa?

Juan José (e-mail)

Sí, tenemos una sorpresa: tu amigo se ha tirado el pisto, te ha vacilado, te ha tomado el pelo… *Metal Gear Solid 3* no ha salido a la venta en ningún país del mundo y ni siquiera tiene fecha de salida en Japón. Todos tenemos muchas ganas de que salga, pero de momento lo único que Konami ha dejado claro es que saldrá antes de marzo de 2005.

Los mejores golpes

Hola a todos y muchas felicidades por vuestro aniversario. Me encantan los juegos de lucha y quisiera saber cuándo saldrán un nuevo *Mortal Kombat* y *Tekken 5*.

Rodrigo Dogliani (e-mail)

Mortal Kombat VI estará listo para diciembre. Ya hemos podido verlo y te aseguramos que es realmente sorprendente, tanto por su calidad técnica, como por las muchas modalidades de juego extra que se han incluido. *Tekken 5* también podría salir a finales de año, aunque ni la fecha ni las novedades están confirmadas por el momento. De hecho, aún no se ha visto nada…

Mortal Kombat VI saldrá a finales de este año.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Las ranuras de la Memory Card

Hola Play2Manía. Tengo un problema. Con frecuencia la consola no detecta la tarjeta de memoria en la ranura 1. Para que funcione la tengo que sacar y meter varias veces. En la ranura 2 sí funciona. ¿La llevo a arreglar? Está en garantía…

Juan Ortega (Madrid)

Si tampoco funcionara en la ranura 2 podría ser un problema de la tarjeta, pero por lo que cuentas parece que efectivamente es un problema de la consola y no es un fallo frecuente. Ya que tienes la consola en garantía, sí deberías llevarla a arreglar. Llama al servicio técnico de Sony: 902 102 102 y a ver qué te dicen.

Abrir la PS2

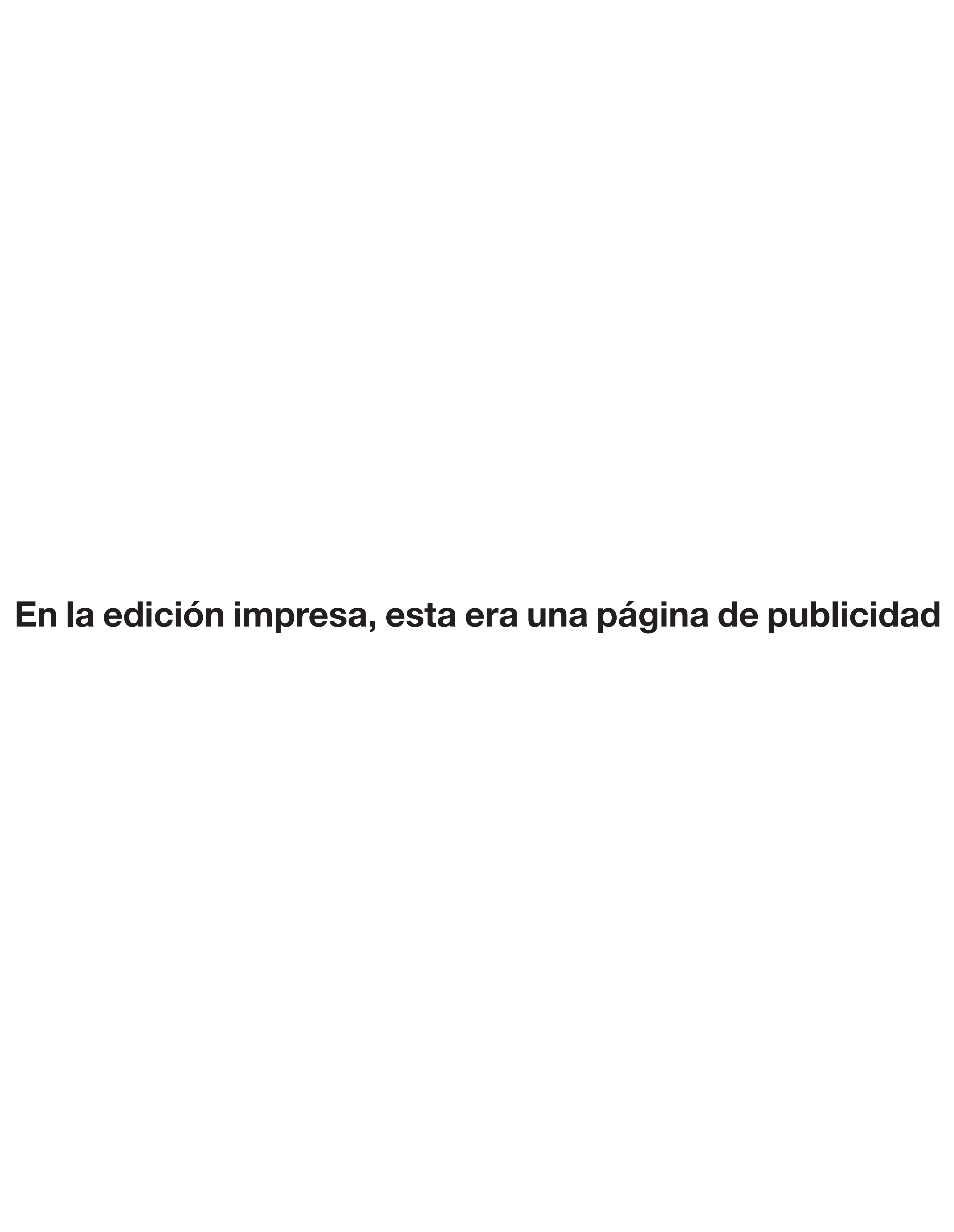
Hola Play2Manía. La consola me da problemas y cuando he llamado a Sony me han dicho que repararla son 100 euros. No estoy dispuesto a pagar ese dinero y he pensado en desmontar la consola para limpiar la lente,. ¿Es difícil hacerlo?

Alberto Miñambres (Málaga)

Si eres un poco habilidoso, puedes abrir la consola sin problemas y limpiar la lente. Usa alcohol y un paño que no deje pelusa. Los tornillos se encuentran debajo de los topes de goma y de las tapas planas, que van a presión. Recuerda la posición exacta de los tornillos, ya que hay dos tipos diferentes. Coloca la consola en horizontal y levanta la tapa superior, empezando por el lado contrario al de los botones de Power y Reset. Debes tener cuidado o romperás el cable plano que une los botones a la placa. Cuando hayas levantado la tapa, saca con cuidado los botones y listo. Para quitar la tapa que protege el lector, basta con que saques los 4 tornillos de las esquinas y ya tendrás acceso a la lente.



Tras sacar los tornillos, levanta la tapa de esta manera, para evitar problemas con los botones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

→ Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Euro 2004**
Revive en casa la emoción de la Eurocopa.

(↑) **2. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

(↓) **3. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(↓) **4. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

(↑) **5. Downhill Domination**
Los mejores descensos en mountain bike.

(↓) **6. SSX 3**
Piruetas alucinantes llenas de emoción.

Club Football
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o del Barça vas a alucinar, aunque esté un poco limitado.**

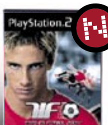
Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 59,99 € | 4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

1. Euro 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de la Eurocopa lo tiene todo para convencer: buenos gráficos, mejor control y todos los equipos y jugadores del evento.

9 **VALORACIÓN: Un simulador basado en *FIFA 2004*, pero mucho más completo. ¿Te gusta el fútbol?**

FIFA Football 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

Manager de Liga 2004
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un entretenido manager con el que gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... aunque no disputas los partidos, sólo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los fans del fútbol.**

NBA Live 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo, que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol, a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

Smash Court Tennis
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un divertido juego de tenis, con un control intuitivo y preciso y una gran calidad técnica. Eso sí, tiene pocos tenistas y jugando solo resulta corto.

8 **VALORACIÓN: Por su capacidad para divertir y fácil control es un excelente opción.**

SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de deportes vas a alucinar. Divertidísimo.**

Total Club Manager 2004
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una mánager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

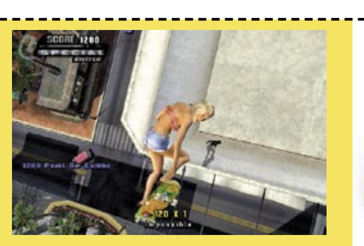
8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

2. Tony Hawk's Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**



Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



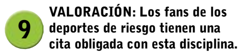
El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.



9 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. 007: Todo o Nada**
■ La aventura definitiva de Bond, James Bond.

(=) **2. Prince of Persia**
■ De lo más sorprendente de la temporada.

(↑) **3. True Crime**
■ El otro gran capo de la mafia.

(↓) **4. Alias**
■ Unas excelente mezcla de acción e infiltración.

(=) **5. Forbidden Siren**
■ Terror desde un enfoque sorprendente.

(N) **6. Project Zero II**
■ Otra buena dosis de terror sicológico.

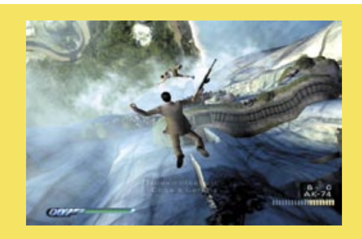
1. 007: Todo o Nada

EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**



Alias

Acclaim | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una perfecta mezcla entre la acción y el sigilo, en una aventura equilibrada, variada y divertida que además tiene el aliciente de su atractiva protagonista.

8 **VALORACIÓN: Disfrutarán con él tanto los fans de la acción como los de la infiltración.**

Forbidden Siren

Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

Ghosthunter

Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Armado hasta los dientes, tu objetivo es acabar con hordas de fantasmas y seres de ultratumba mientras resuelves pequeños puzzles y sobrevives al miedo.

9 **VALORACIÓN: Una aventura que encantará a los que busquen acción con un toque terrorífico.**

Grand Theft Auto: Vice City

Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados trabajitos de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Legacy of Kain: Defiance

Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura plagada de puzzles, exploración y combates en la que manejamos a dos carismáticos vampiros. Espectacular y divertido.

9 **VALORACIÓN: Todo amante de las aventuras disfrutará de su trama y equilibrado desarrollo.**

Metal Gear Solid 2

Konami | 29,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Project Zero II

Tecmo | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | 16 años

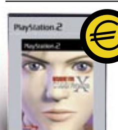


Una aventura capaz de asustarnos y obligarnos a seguir jugando hasta el final gracias a su soberbia ambientación y original sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera parte, no lo dudes: te hará pasar auténtico miedo.**

Resident Evil Code: Veronica X

Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La aventura de terror por excelencia. Tiene una soberbia ambientación y luce unos gráficos que asustan. Además, es largo y absorbente.

10 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los que busquen aventuras tétricas, largas y emocionantes.**

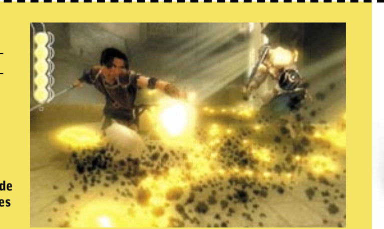
2. Prince of Persia

Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**



Silent Hill 3

Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

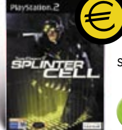


Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

Splinter Cell

Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

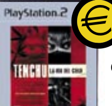


Una espectacular aventura de acción, en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito.

9 **VALORACIÓN: Si has vibrado con *MGS2*, *Splinter Cell* te ofrece una experiencia de juego parecida.**

Tenchu: La ira del Cielo

Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de acción e infiltración, genialmente ambientada y protagonizada por dos ninjas. Lástima que gráficamente no sea mejor.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la estética oriental y la infiltración, te encantará. Y más a este precio.**

The Getaway

Sony | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.

9 **VALORACIÓN: Si te atrae la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

The Suffering

Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

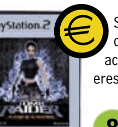


Una aventura que mezcla la acción más intensa con el terror con un resultado de lo más divertido. Lástima que no haya más variedad de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad

Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe atrapar y sorprender. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.

Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y The *Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, muy divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(↑) **1. SOCOM II**
■ **Acción táctica** | 59,95 €



Si siempre has querido dirigir tu propio equipo de tropas de élite y además quieres probar el juego Online, has elegido el juego indicado, no lo dudes.

(↑) **2. 007: Todo o Nada**
■ **Aventura de acción** | 62,95 €



Para disfrutar de todo el glamour, la tecnología y la acción del agente secreto más famoso del cine, tienes que probar esta aventura plagada de sorpresas.

(↓) **3. Final Fantasy X-2**
■ **Juego de rol** | 64,95 €

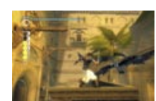


La mejor saga de juegos de Rol de la Historia vuelve con la entrega más asequible y variada. Una sorpresa que todo fan de *FF* debe por lo menos probar.

(↑) **4. Alias**
■ **Aventura de acción** | 59,95 €

Un espectacular cóctel de acción, aventura e infiltración con una protagonista de lujo. La rival femenina de James Bond.

(↓) **5. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción** | 64,95 €



Una preciosa aventura que combina puzzles, acción y plataformas con una exquisita puesta en escena y una argumento absorbente. De lo mejor del momento.

(↑) **6. Forbidden Siren**
■ **Aventura de terror** | 59,95 €

Terror sicológico, mucha intriga y mucha tensión son las principales bazas de esta absorbente aventura. ¿Tienes valor para mirar a la cara del miedo?

(=) **7. True Crime**
■ **Aventura de acción** | 59,95 €



Una aventura de mafiosos tipo *The Getaway*, pero en la que eres el poli. Un juego completo y variado que hará las delicias de los fans de este género tan de moda.

(N) **8. Euro 2004**
■ **Fútbol** | 59,95 €



Por su calidad y la emoción de los partidos, este juego es perfecto para los fans del fútbol que quieran vivir en casa la emoción de la Eurocopa. Lo tiene todo.

(↓) **9. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad** | 62,95 €



Si te gustan la velocidad, las carreras ilegales, adoras los deportivos de las mejores marcas y además tu pasión es tunearlos a tu gusto, éste es el juego que buscabas.

(N) **10. Project Zero II**
■ **Aventura de terror** | 59,95 €



Una aventura de terror diferente y con una atmósfera que sabe transmitir miedo del bueno. Si el género te gusta, no te decepcionará.

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

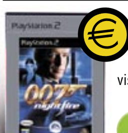
(=) **1. Rainbow Six 3**
Un gran shooter táctico y además Online.

(=) **2. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(=) **3. XIII**
Un shooter diferente, original y de calidad.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Ghost Recon: Jungle Storm+ Headset
Ubi Soft | 44,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente, que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Lástima que se haga corto.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, te hace sentir como si realmente fueras un soldado de verdad. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**

1. Rainbow Six 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**



Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

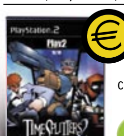
S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

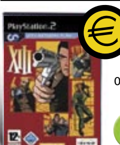
TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

XIII
Ubi Soft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

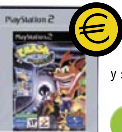
(=) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(↑) **2. Sonic Heroes**
Todo el carisma de Sonic y sus amigos.

(N) **3. Sphinx y la maldita momia**
Plataformas variadas y con mucho humor.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Crash Bandicoot: La venganza de Córtex
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.

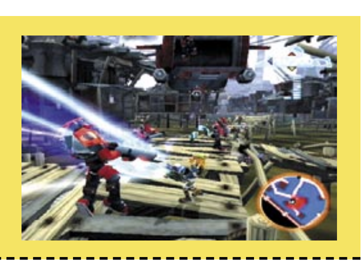
8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**



I-Ninja
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpatición y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

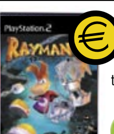
Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



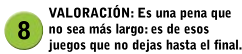
Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.



8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sly Raccoon
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una original estética de dibujo animado nos presenta a un ladrón habilidoso y escurridizo que usa su habilidad para la infiltración y recuperar unos libros.

9 **VALORACIÓN: Un brillante apartado técnico para un juego muy divertido, aunque corto.**

Sonic Heroes
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en Ps2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



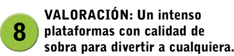
Un plataformas sorprendente y divertido, en el que manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Whiplash
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Cargado de exploración, saltos y humor negro, su pareja de protagonistas convierten su desarrollo clásico en original y muy divertido.



8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**

→Acción en 3ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

(N) **2. Cuestión de Honor**
■ Toda la emoción de las pelis de artes marciales.

(↓) **3. ESDLA El Retorno del Rey**
■ El juego de acción más de moda.

(↑) **4. Baldur's Gate Dark Alliance II**
■ Acción y rol y además con modo Cooperativo.

(↓) **5. Max Payne 2**
■ La acción hecha película de cine negro.

(↓) **6. ZOE 2**
■ ¿Te gustan los robots? Pues vas a alucinar.

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Castlevania: Lament of Innocence
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ambientación gótica y notable apartado técnico para un juego de acción en el que nos vemos las caras con un ejército de monstruos.

8 **VALORACIÓN: Mucha acción y muchos monstruos para un juego divertido y espectacular.**

Chaos Legion
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con unos intensos peleas que compensan su poca variedad.**

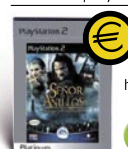
Devil May Cry
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción con su espectacularidad.**

ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos primeras pelis, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

1. Cuestión de Honor
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una película de artes marciales en la que tú eres el protagonista. Ofrece un variado desarrollo, un gran control y diversión directa. Lástima que sea corto.

8 **VALORACIÓN: Sus intensos combates y tiroteos sabrán como atraparte, aunque es algo corto.**



ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

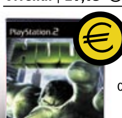
Enter the Matrix
Atari | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Hulk
Vivendi | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que, además, tiene el atractivo de mezclar la lucha con la infiltración y sencillos puzzles.

8 **VALORACIÓN: Aunque puede hacerse corto, a los fans del héroe y de la acción les encantará.**

Manhunt
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para adultos que disfruten con el gore y la tensión.**

Max Payne 2
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no da un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Maximo Vs Army of Zin
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



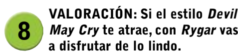
Conviértete en Maximo y defiende una aldea del ataque de hordas de robots. Su ameno desarrollo y su sentido del humor son sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Te divertirás a lo grande con su cóctel de acción, humor y plataformas.**

Rygar The Legendary Adventure
Tecmo | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

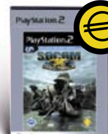


Acción de la buena donde nuestro objetivo es derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Qué lástima que se haga tan corto...



9 **VALORACIÓN: Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, con *Rygar* vas a disfrutar de lo lindo.**

SOCOM U.S. Navy Seals
Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Acción y estrategia en la que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido con el juego. Además, se puede jugar Online.

8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este original juego lo pasarás en grande.**

Spider-Man
Activision | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Basado en la película, este juego de acción ofrece variadas misiones que debemos cumplir utilizando todas las habilidades del héroe.

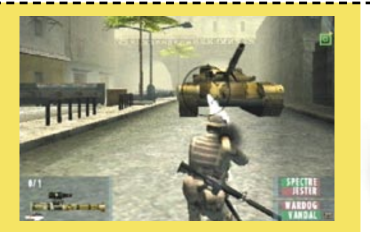
8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spider-Man en un variado juego que divertirá a cualquiera.**

1. SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset
Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**



Zone of the Enders: The Second Runner
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

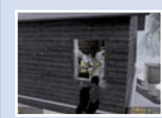
Los mejores Platinum

(=) **1. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **2. SOCOM**
■ **Acción bélica | 29,99 €**



Se estrena el Platinum el juego de acción Online por excelencia. Si te gusta la acción táctica, usar tu voz para jugar y te atrae el juego Online, no te lo pienses.

(↑) **3. Formula One 2003**
■ **Simulador | 29,95 €**



Si te quedaste con las ganas de emular los éxitos de Fernando Alonso, esta es tu gran oportunidad de probar suerte. Con su nuevo precio, este simulador no tiene rival.

(↑) **4. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**

Según se acerca el lanzamiento de la segunda parte, el *Splinter Cell* original gana atractivos... ¿de verdad no te apetece probarlo? Merece la pena.

(↑) **5. ESDLA Las Dos Torres**
■ **Beat'em up | 29,95 €**



Si eres un fan de "El Señor de los Anillos" no te puedes perder a este precio el juego que mejor refleja el ambiente de las dos primeras películas.

(↑) **6. Enter the Matrix**
■ **Acción en tercera persona | 29,99 €**

Los fans del fenómeno "Matrix" ya pueden disfrutar de un juego de acción tan trepidante como las películas por muy poco dinero.

(=) **7. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que a este precio nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(↑) **8. Tenchu. La ira del cielo**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



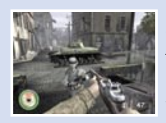
Los ninjas más famosos de PS2 vuelven a la carga con la edición Platinum de su penúltima aventura. Acción medieval e infiltración a partes iguales.

(=) **9. Tony Hawk's 4**
■ **Simulador de Skate | 29,95 €**



Aunque no te gusten los deportes de riesgo, estamos seguros de que éste puede atraparte. Por este precio, seguro que no te arrepientes de probrarlo.

(↓) **10. MOH Frontline**
■ **Shoot'em up subjetivo | 29,95 €**



La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial, un juego que cualquier amante de los juegos de acción en primera persona tiene que tener si quiere lo mejor.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(↑) **2. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

(↑) **3. Dark Chronicle**
Un RPG de acción sorprendente.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género, gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que, además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

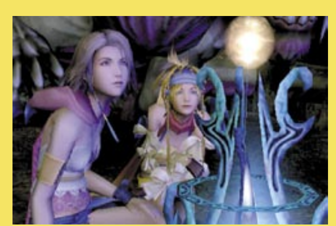
10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

1. Final Fantasy X-2
Square Enix | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero tanto de argumento como de desarrollo, y menos lineal

10 **VALORACIÓN: Lo mejor de la saga, pero mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**



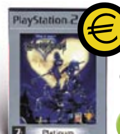
.Hack // Infection Vol. 1
Bandai | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un RPG acción que propone una original fusión entre rol y anime. De hecho, el juego se basa en los combates y se sigue la historia en el vídeo DVD incluido.

7 **VALORACIÓN: Gracias al argumento y al DVD se disculpa su desarrollo poco variado.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción, con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además en Platinum.**

Syberia
Microids | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una aventura gráfica con una notable ambientación, un buen apartado técnico y un desarrollo absorbente plagado de buenos puzzles.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras sesudas, aunque sin ninguna acción, éste es tu juego.**

Wild Arms 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Original juego de rol por turnos que está ambientado en el Oeste, ofrece un buen argumento y un desarrollo adictivo. Eso sí, es un poco soso gráficamente.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol, te lo vas a pasar en grande. Lástima que esté en inglés...**

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. El mejor.

(↑) **2. Dragon Ball Z Budokai 2**
El universo de Bola de Dragón en tus manos.

(=) **3. Mortal Kombat V**
La lucha más salvaje y completa.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dead or Alive 2
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.

8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Dragon Ball Z Budokai
Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego basado en la serie de animación nos presenta a todos los personajes y combates muy fieles a la estética de Dragon Ball.

8 **VALORACIÓN: Fiel al manga y muy espectacular, ideal para los seguidores de la serie.**

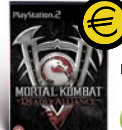
Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si eres fan del género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

1. Soul Calibur II
Namco | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

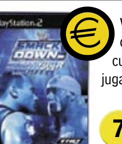
War of The Monsters
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



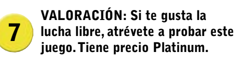
Un original juego de lucha en el que manejamos a enormes monstruos y podemos destruir todo a nuestro paso. Es sencillo de jugar y espectacular.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de lucha diferente vas a disfrutarlo, aunque se hace corto.**

WWE Smackdown! 4 Shut your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(↑) **2. Formula One 2003**
■ El único con la temporada al completo.

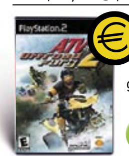
(↓) **3. Colin McRae 04**
■ Así se pilota un coche de rally.

(=) **4. WRC 3**
■ El juego oficial del Mundial llega acelerando.

(↑) **5. Moto GP 3**
■ El mejor simulador de motos.

(↑) **6. The Simpsons Hit & Run**
■ Velocidad, acción y, claro, mucho humor.

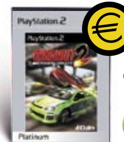
ATV Off Road Fury 2
THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 2
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.**

Colin McRae Rally 3
Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Ponte a los mandos del Focus de McRae y álzate con el campeonato del mundo, en un juego de control realista y excelentes gráficos.

9 **VALORACIÓN: Está superado por su secuela, pero es un juego genial y a un gran precio.**

Colin McRae Rally 04
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

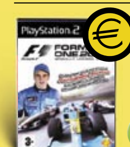


El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.



7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

2. Formula One 2003
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia de esta temporada. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**



Destruction Derby Arenas
Sony | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de carreras en el que además debemos destrozar los coches rivales a base de provocar espectaculares choques. Y es Online.



7 **VALORACIÓN: Un arcade de velocidad diferente y con un divertido modo Online.**

Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

1. Need for Speed Underground
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, veloz y espectacular, que además nos permite "tunear" los coches.**



Midnight Club II
Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

R-Racing
Namco | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade que nos pone en la piel de una piloto profesional en su carrera hacia la fama. Pese a su original enfoque, se hace corto y algo monótono.



7 **VALORACIÓN: Sabrá atrapar a los incondicionales del motor, aunque es facilón y corto.**

Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Spy Hunter 2
Midway| 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículos capaz de transformarse en moto y lancha armado hasta los dientes.

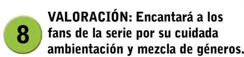


7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente es flojete y un poco repetitivo.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años

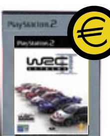


Un simpático arcade que mezcla conducción y acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por Los Simpsons. Nunca a raudales.



8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



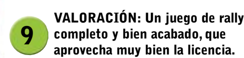
Un simulador de rallies con la licencia oficial, técnicamente excelente y muy realista. Ofrece un asequible control, apto para todo tipo de pilotos.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.**

WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.



9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

Vuestros favoritos

(=) **1. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción** | **29,95 €**



Metal Gear sigue recibiendo vuestros votos mes a mes, se nota que es uno de esos juegos por los que no pasa el tiempo. A este precio hay que tenerlo.

(=) **2. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso** | **34,95 €**



Vice City mantiene su situación privilegiada gracias a un aumento de los votos, ¿tendrá algo que ver que ahora sea Platinum? hay que aprovechar la ocasión...

(=) **3. Final Fantasy X**
■ **Juego de Rol** | **29,95 €**

Los fans de *FFX* sois legión y seguís manteniendo a este clásico de los juegos de rol entre los más votados de todos los tiempos. Y es que donde hay calidad...

(↑) **4. EyeToy Play**
■ **Minijuegos** | **59,95 €**

El divertidísimo juego con cámara de Sony se ha colocado muy arriba en vuestras listas de favoritos. Si le seguís votando igual podría llegar más arriba.

(↑) **5. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración** | **29,95 €**



El rival de *Metal Gear* empieza a desinflarse, quizá porque se acerca el lanzamiento de su secuela. En cualquier caso, nuestro espía se aferra a las listas.

(↑) **6. The Getaway**
■ **Aventura de acción** | **29,95 €**

The Getaway se ha hecho un hueco entre vuestros favoritos y, mes a mes, aumenta su cifra de votos, aunque no logra situarse definitivamente en cabeza.

(↑) **7. FIFA 2004**
■ **Simulador de fútbol** | **62,95 €**



El juego más completo, con más clubes, jugadores y ligas, mantiene su posición en listas, aunque por detrás le están apretando fuerte. ¿A qué esperáis para votar?

(↑) **8. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas** | **59,95 €**



Por fin entra en listas uno de los juegos más completos de estas Navidades. Un juego variado y espectacular que os está gustando tanto como a nosotros.

(↑) **9. Formula One 2003**
■ **Velocidad** | **29,95 €**



Con el inicio de la nueva temporada de F-1, este genial simulador de Sony ha vuelto a ganar todo y vuestro interés. Y más con su nuevo precio Platinum.

(↑) **10. True Crime**
■ **Aventura** | **59,95 €**



Un nuevo tirón de votos ha colocado a *True Crime* de nuevo entre vuestros favoritos. No nos extraña, teniendo en cuenta su mezcla de acción y conducción..

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Los mejores juegos PSone

(↑) **1. Metal Gear Solid Band**
■ Aventura de acción | 14,95 €


El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) **2. Pack Driver**
■ Conducción/Acción | 24,95 €


El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↓) **3. FIFA 2004**
■ Simulador de fútbol | 29,95 €


El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(↑) **4. Tony Hawk 4**
■ Simulador de skate | 19,95 €


Un gran juego de skate que te gustará aunque no te vaya el deporte. Tiene un excelente control y ofrece multitud de posibilidades.

(↓) **5. Pro Evolution Soccer 2**
■ Deportivo | 29,95 €


Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) **6. Gran Turismo 2**
■ Conducción | 19,95 €


Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(↑) **7. Tomb Raider III**
■ Aventura de acción | 12,95 €


Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(↑) **8. Syphon Filter 3**
■ Aventura de acción | 19,95 €


Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↓) **9. Medievil 2**
■ Acción | 23,98 €


Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

(=) **Time Crisis Proyecto Titán**
■ Arcade de pistola | 22,95 €


El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

→ Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Sims Toman la Calle**
■ Vuelven los Sims con más opciones que nunca.

(=) **2. Commandos 2**
■ Acción y estrategia hecha por españoles.

(=) **3. Aliens Vs Predator**
■ Monstruosa estrategia en tiempo real.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años


Los distintos modos de juego, los gráficos y poder jugar con personajes históricos, hacen de este juego una opción muy interesante.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Aliens Vs Predator Extinction
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años


Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años


El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en la mejor elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 19,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años


Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

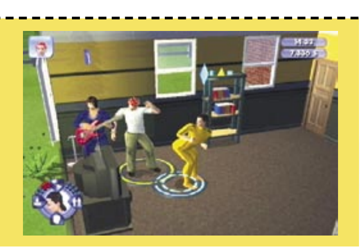

Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

1. Los Sims Toman la Calle
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años


Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapan no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**



Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años


Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia en un juego ideal para jugar acompañados.**

→ Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **2. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

(=) **3. Resident Evil: Dead Aim**
■ Desenfunda la pistola y acaba con los zombis.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años


Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy: Ritmo Loco
Sony | 39,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



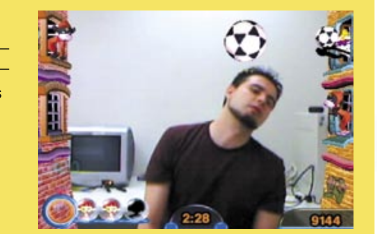
Una expansión de *EyeToy* que es un juego de baile en el que debemos demostrar nuestro ritmo y habilidad frente a la cámara, no incluida.

7 **VALORACIÓN: Resulta mucho más corto que *EyeToy Play*, pero igual de divertido.**

1. EyeToy: Play + Cámara
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años


Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

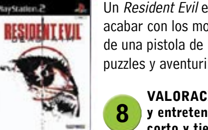


Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años


Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

Resident Evil: Dead Aim
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años


Un *Resident Evil* en el que debemos acabar con los monstruos haciendo uso de una pistola de PS2. Y también hay puzzles y aventurilla...

8 **VALORACIÓN: Resulta jugable y entretenido, aunque se hace corto y tiene pocas opciones.**

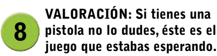
Starsky & Hutch
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años


Un curioso arcade de velocidad compuesto por distintas misiones en las que pueden participar dos jugadores: uno pilota y el otro dispara a los malos.

7 **VALORACIÓN: Muy divertido a dobles, aunque sus fallos gráficos le restan espectacularidad.**

Time Crisis 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años


El mejor y más largo arcade de pistola para PS2, ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica. ¿Quieres más?

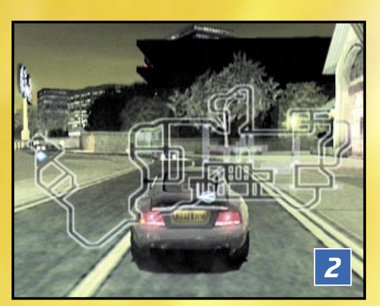
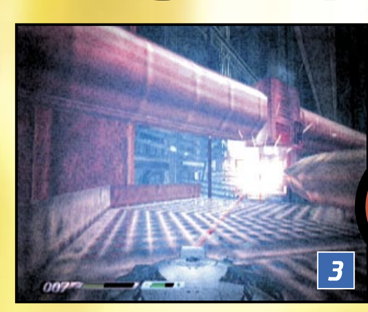

8 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

007 Everything or Nothing (Parte 2)



Ha llegado el momento de demostrar que eres un auténtico agente 00. Enfréntate al final de la aventura y triunfa con ayuda de nuestra completa guía.

Misión 15: Batalla en el Big Easy

Otra divertida fase de conducción, aunque esta vez comenzamos con una limusina. Como siempre, tendrás que **usar el mapa** para saber donde dirigirte, así que no dejes de consultarlo en todo momento.
Como enseguida te darás cuenta, **tu coche lleva adosada una bomba** que se activa en el momento que la velocidad desciende demasiado. Así que mientras nuestra compañera se entretiene en su desactivación, tú **dirígete hacia el punto marcado sin pararte** ni un segundo. Cuando la amenaza del explosivo se haya visto neutralizada, la espía americana se encargará de repartir plomo a todos los villanos que se acerquen demasiado, aunque siempre **puedes echar una mano desplegando la cortina de humo (1)**.
Cuando llegues a tu destino, cambiarás la limusina por el Aston Martin. Ahora debes **dirigirte a la fábrica de Diavolo (2)**. Ya en la entrada, despliega uno de esos **coches por control remoto** y cuélate en el edificio por la tubería que hay en el lado izquierdo. Enseguida llegarás hasta una **válvula que debes fundir** usando el láser **(3)**. Hecho esto, una escena te mostrará el **deposito objetivo**, así que déjate caer a la pasarela inferior, da media vuelta y sigue por el camino de la izquierda hasta que llegues (justo a tiempo) al tanque en cuestión. Una ración más de láser y…¡boom.!. Por último, y ya con el control del Aston Martin, **deja a la señorita Mya en su casa** sin que te hagan saltar por los aires durante el camino.

MOMENTOS BOND

1. DESAPARECE
Despista a uno de los primeros coches enemigos que aparecen usando para ello la cortina de humo de la limusina.

2. DE UNA TACADA
Utiliza un solo minicoche para destruir la primera válvula que te encuentras en tu trayecto por la pasarela y el tanque de combustible…

3. A TODA VELOCIDAD
Tienes que terminar la misión en menos de 3 minutos y 40 segundos para lograr desbloquear este último “Momento Bond”.

Misión 16: Esplendor Apagado

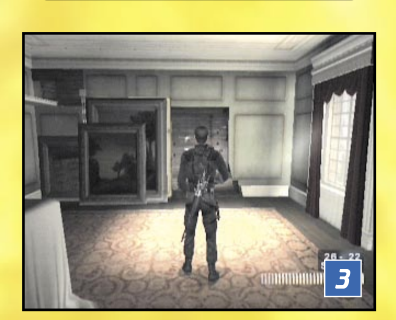
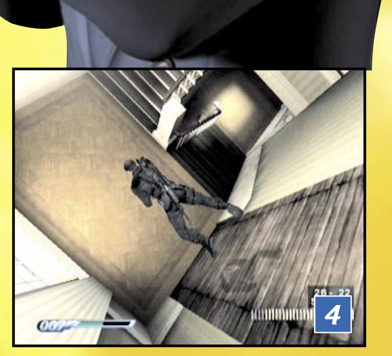
Ya estás en la guarida de tu enemigo. Empieza aniquilando a los dos tipos que charlan en la entrada y **corre al pasillo de la izquierda** antes de que el francotirador que hay arriba te deje como un colador. Al fondo encontrarás un **conducto** por el que meter una **araña-bomba (1)**. Si la conduces hasta la última planta del edificio encontrarás al francotirador y podrás eliminarle con la carga explosiva. Sal de tu escondrijo y **busca en el techo una apertura** donde usar el rápel. Sube y acaba con todos los enemigos que pueblan esa parte de la casa.
Tu misión ahora es llegar hasta la parte central de la edificación y buscar a ambos lados de la escalera principal los **dos interruptores** que abren una puerta del segundo piso. Tras accionar cada uno de ellos, aparecerá un grupo de enemigos **(2)**. **Usa el camuflaje óptico** para hacer las cosas más fáciles (encontrarás una **batería** al lado de cada interruptor, además de un **chaleco**). Una vez abierta la puerta, ve hacia ella y baja las **escaleras** que hay tras ella hasta la planta baja. Allí hay un **nuevo conducto** en el que usar el arácnido explosivo. Te conducirá hasta un **arsenal oculto**, pero para llegar a él tendrás que **detonar la araña junto al interruptor** que hay al lado del cuadro de la pared. Controlando a Bond, sube por las escaleras hasta el último piso y darás con el arsenal **(3)**. Baja a la planta inferior y verás en el descansillo un **hueco** en lo alto en el que usar el rápel, aunque deberías acabar primero con el tipo que hay arriba **(4)**. Desde ahí llegarás a la **sala de control** del ex miembro de la KGB, aunque antes tendrás que encargarte de sus esbirros (usa los muebles de parapeto).



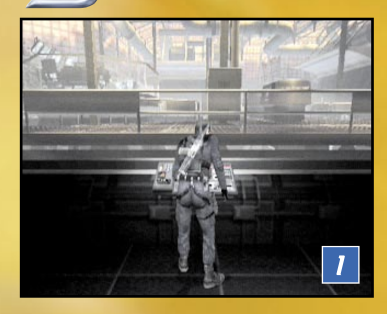
1. AYUDA DE TUS AMIGAS
Encuentra el arsenal oculto tras el cuadro usando las habilidades de tus arañas robot.

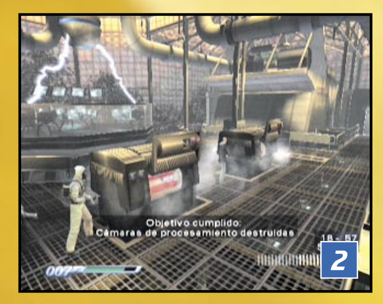
2. QUE NO TE VEAN
Acaba con los tipos de la entrada sin que te vea el francotirador de la parte de arriba. Sube y elimínalo sin ser detectado.

3. REDECORANDO LA SALA
En cuanto entres en la sala principal del edificio, utiliza tu sentido Bond para apuntar y disparar a la enorme lámpara que cuelga del techo.

Misión 17: La Maquinaria del Mal


1



2



3

Por fin has llegado a la estancia más importante de la mansión. Lo primero es coger el **chaleco antibalas** y la **escopeta** para luego cruzar la compuerta de enfrente. Te encuentras en una gigantesca sala y en una **pasarela que comunica 4 cámaras** entre sí y con el habitáculo donde está encerrado el esbirro de Diavolo. **Tu misión es destruir las cuatro máquinas** que hay en esas cámaras, mientras luchas a brazo partido con diferentes oleadas de enemigos. El mecanismo siempre es el mismo: entrar en ellas, coger el **arma** y el **chaleco** que hay dentro y luego **manipular el cuadro de control**, para terminar saliendo a toda pastilla antes de que explote **(1)**.
Tras cada explosión aparecerá un grupito de malosos, de los que deberías dar buena cuenta ocultándote tras la maquinaría y usando las **salidas rápidas (2)**. Sin embargo, dos de las cuatro cámaras presentan ciertas particularidades. Una de ellas mantiene la puerta de entrada medio abierta, y para entrar no tendrás más que disparar contra ellas. Y la segunda oculta una máquina que produce a intervalos un rayo letal. **Deberás atravesar la estrecha estancia rápidamente cuando se apague** durante un par de segundos (usa una voltereta). El secreto está en usar bien los **chalecos** que hay repartidos por casi todos lados y **no lanzarse a lo loco contra los enemigos**. Cuando por fin consigas destruirlas todas, no tienes más que **disparar a los dos bloques con luces rojas** que hay en medio de la sala **(3)**. Observa con detalle el final del lacayo de Diavolo.

MOMENTOS BOND

1. MÉTODO ALTERNATIVO
Baja por la rampa a la derecha de la puerta por la que llegas y busca un conducto por el que colar una araña robot. Llévala hasta el final.

2. ¡AHORA VERÁN!
En los pasillos bajo el enrejado, tras la plataforma donde está el malo, hay un lanzacohetes entre dos tuberías rojas. Destrúyelas con el sentido Bond.

3. PEQUEÑO ESCAPE
Tras destrozar la consola de la esquina superior izquierda, baja a los pasillos bajo el enrejado y busca una válvula a la que disparar.

Misión 18: El Puente Portchartrain

Si quieres liberar a la cuidad de la amenaza de los nanobots, tendrás que **destruir el cargamento que lleva el camión conducido por Tiburón**.
Tras un breve deambular por el pantano que rodea a la mansión saldrás a la **autopista,** donde tendrás que darle caña al puño derecho (al acelerador, vamos) si quieres alcanzar a tu rival. Por el camino **te encontrarás con motos y jeeps enemigos (1)** que te pondrán las cosas un poco más complicadas, pero para evitarlos no tienes más que **aprovechar la primera brecha que veas** en la mediana para ir por el **carril contrario (2)**. En él no te molestarán y sólo tendrás que estar pendiente del escaso tráfico que circula por allí.
Tras unos minutos, acabarás alcanzando al camión, momento en el que tendrás que volver al otro carril. La única forma de detener semejante bestia es **usando los lanzallamas de nuestra moto para fundir el caucho de sus neumáticos**, aunque antes tendrás que acabar con los dos **furgones** que le defienden **(3)**.
Cuando hayas despejado el camino hasta llegar al furgón, no hay más que ponerse a su lado y "prenderle fuego" durante unos segundos para cumplir con el objetivo de esta misión. ¿Te apetece un Martini, James?

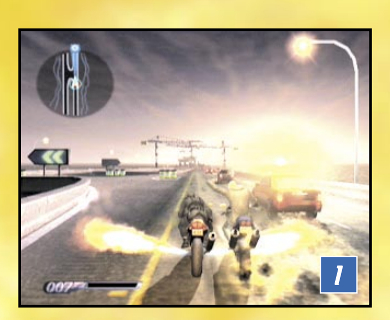
MOMENTOS BOND

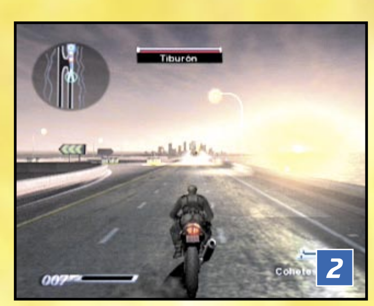
1. RESPETA EL ENTORNO
Salta por encima de la primera valla cerrada que encuentres en el pantano, sin destrozarla con un cohete.

2. UN REGALITO
Antes de entrar en el túnel que lleva a la autopista, hay una caseta con varios enemigos disparándote. Hazlos saltar por los aires con un cohete.

3. POR ENCIMA DEL RESTO
A los pocos segundos de tomar la autopista, verás en el lado izquierdo una rampa que lleva a unos tramos de carretera suspendidos en el aire. Tendrás que llegar hasta el final de ese "camino".

4. POR POQUITO...
Cuando Tiburón haga volcar a un enorme tráiler, pasa por debajo de él deslizándote (pulsa L1).


1



2

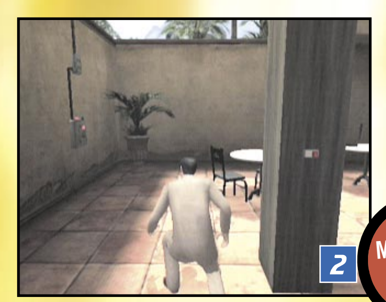

3



Misión 19: Un Sencillo Intercambio

Toca fase de sigilo. Comienza **caminando agachado** tras el tipo que tienes enfrente para dejarle K.O. **(1)**. Luego sigue por la izquierda (tras el mostrador hay una **batería** para el camuflaje), pero teniendo **cuidado con las numerosas cámaras** colocadas estratégicamente. Para neutralizarlas, usa una de tus nuevas granadas o esperar a que no te enfoquen para pasar.
En el pasillo paralelo al que te encuentras hay una **batería**, pero tu objetivo es el patio del fondo. Allí está el tipo que guarda la **tarjeta de acceso** que necesitas y custodia los **fusibles** que desconectan los sensores láser de la planta de arriba **(2)**. Antes de subir a ella, examina el **armario** a tu espalda. Tras él hay una **sala secreta** con **munición para la pistola de dardos** (recuerda que no puedes usar "fuerza letal").
Una vez en el **segundo piso**, dirígete hacia la sala del fondo a la derecha (hace esquina) intentando coger siempre a tus enemigos por la espalda **(3)**. Allí se hospeda el **piloto** al que suplantarás y donde encontrarás el traje que necesitas.


1


2

MOMENTOS BOND

1. ACCIÓN OBLIGATORIA
Tienes que desactivar todos los sensores láser que hay colocados en el segundo piso de la mansión manipulando los fusibles que encontrarás en el patio.

2. OCULTA EN LA PARED
Encuentra la habitación secreta oculta en el patio. Se encuentra tras la estantería de madera de la pared izquierda.

3. A CIEGAS
Por último en este nivel, tienes que inutilizar por completo las 4 cámaras de la zona usando para ello las granadas EMP.

Misión 20: La Linea Roja

Está visto que el amigo Diavolo no tiene precisamente por hobby favorito jugar al parchís… así que si quieres conseguir una "entrevista" con él, **tendrás que quedar primero en la carrera** que ha organizado.
Aquí no hay armas y artilugios especiales que valgan, **sólo tu habilidad al volante (1)**. Tampoco necesitarás mucha, ya que **basta con que mantengas un ritmo medio** durante las tres vueltas para alcanzar y adelantar sin problemas a Diavolo.
Sólo debes **prestar especial atención a los barriles explosivos** que hay repartidos por el circuito y que te darán un disgusto si chocas con demasiados de ellos.


1

MOMENTOS BOND

1. ESPECTÁCULO PURO
Tras la primera curva a la izquierda, hay en el borde derecho una pequeña rampa. Salta por ella y al aterrizar verás un árbol plantado en mitad del camino. Pasa por su lado izquierdo.

2. ASÍ ES MÁS FÁCIL
Toma el atajo al final del circuito, después de pasar por la rotonda del pueblo. Lo verás en el mapa.

Misión 21: Emboscada

Sí, has conseguido la entrevista con Diavolo, pero no del tipo que esperabas. En esta misión **tendrás que emplearte a fondo con los puños**, pues la munición es tan escasa que apenas te servirá para nada.
Tras librarte de tus dos captores debes **dirigirte a la habitación del piloto (1)**, aunque para ello tendrás que repartir palos a diestro y siniestro. Una vez allí **sal al balcón y apunta a los fusibles** que hay una de las paredes del patio.
Tu siguiente parada es la **habitación secreta** que descubriste en la fase anterior y donde hallaste los dardos tranquilizantes. Allí es donde tienen retenida a tu compañera de aventuras, a la que tendrás que rescatar, claro. Un proceso que puede resultar realmente difícil si no tienes en cuenta algunos consejos. **Procura despachar a tus enemigos poco a poco**, es decir, sin verte rodeado por 4 ó 5 de ellos o te molerán a golpes **(2)**.
También **es importante que aproveches los abundantes chalecos** que hay repartidos e los largo del edificio **(3)**, especialmente los que se encuentran en la habitación del fondo del pasillo que hay en el extremo contrario al patio, en la primera planta. Tampoco te vendrá mal **reservar las pocas balas de las que dispones para eliminar a los enemigos que vayan armados**, sobre todo a los que portan escopetas.

MOMENTOS BOND



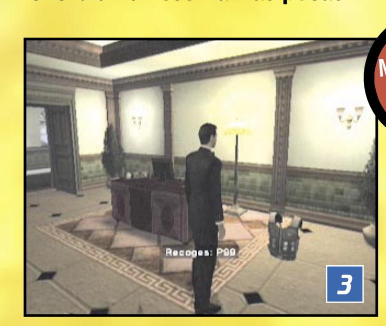
1. SIN ASCENSOR
Tira por la barandilla al tercer enemigo que se cruza en tu camino. Es el que te encuentras al salir de la primera habitación y girar la esquina a la derecha.

2. IGUALDAD DE CONDICIONES
Entra en la habitación del primer piso donde se encuentra el lanzacohetes y varios chalecos.

3. CAMINO ABIERTO
Tendrás que destrozar todos los fusibles del patio desde el balcón cuando dicho objetivo aparezca disponible en tu lista del menú de pausa.


1

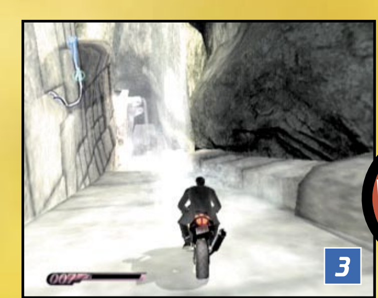

2


3

Misión 22: El Camino Elevado


1


2


3

Para escapar de la mansión de Diavolo, no te queda otra que **usar el coche que pilotaste en le carrera**. Y es una lástima, porque **no lleva ningún tipo de armamento** que te ayude a llegar sano y salvo al **punto marcado** en el mapa **(1)**. Una vez allí, **cambiaras coche por moto** y te lanzarás en solitario a la búsqueda de la mina. Ya conoces las armas que incorpora la moto, así que no es necesario que te expliquemos sus ventajas. Llegará un momento en tu camino en que **llegarás a una plaza** y Q te informará de una nueva ruta, aunque un tanto peculiar.
Entra en el edificio señalado y **prepárate para saltar de tejado en tejado** hasta alcanzar el **sendero secreto** que lleva a la mina **(2)**. En un principio puede resultar algo difícil, pero no debes preocuparte, ya que cada vez que caigas de nuevo a la calle, en el **mapa** se te señalará el lugar más cercano por el que puedes volver a los tejados que componen tu nueva ruta. Eso sí, **no te cortes dándole gas a la moto**, pues para muchos saltos, **necesitarás todo el impulso** que tu moto pueda proporcionarte en esos momentos clave **(3)**.

MOMENTOS BOND

1. UN POCO DE DIVERSIÓN
Usa como rampa las escaleras que hay en la tienda de petardos. Es la que tiene un cartelito de color amarillo en la puerta.

2. SIN VIOLENCIA
Supera el bloqueo que forman dos jeeps en una de las calles de obligado paso usando las escaleras que hay a su derecha a modo de rampa.

3. DE LADO O NADA
Antes de llegar a la mina, y ya en el canal de agua, deslízate pulsando L1 para pasar por la entrada esculpida en la pared de roca.

Misión 23: El Plan de Diavolo

Conseguimos colarnos en la mina pero…nos pillan con las manos en la masa. La verdad es que no nos han dejado en un posición demasiado cómoda, pero no pasa nada porque **tenemos a nuestra disposición las monedas EMP (1)**.
La explosión nos dejará libres y a salvo y podremos **coger nuestras pertenecías** de encima de la mesa. Fuera hay **4 obreros armados** que harías bien en eliminar usando la pistola de dardos. Uno de ellos dejará caer una **llave** que podrás usar en la **taquilla** de la habitación en la que casi te hacen un agujero en mitad d l a frente. Si no la encuentras, tampoco pasa nada. **Usa el "sentido Bond" para disparar a los barriles blancos** que hay junto a ella para que salte por los aires la puerta. En su interior hallarás todo un **arsenal**.
Sal de nuevo y busca a la derecha un **interruptor** que hará que baje hasta este nivel el ascensor de la instalación. Camina hacia el lado contrario y te darás de bruces con más enemigos (además de dos tipos más en la barandilla del fondo). Con la zona despejada, **sube en el ascensor** y camina por las pasarelas de la derecha hasta que veas una **cinta de transporte** con unas planchas que suben y bajan. Para pararlas, no tienes más que **disparar a las válvulas de color rojo** del lado derecho de la máquina **(2)**.
Cruza la cinta (coge el **chaleco** y la **batería** de ambos lados) y sube a la pasarela superior. Sobre ella se descolgarán otros cuatro pesaditos. Despáchalos rápidamente y luego observa los dos pequeños **ventiladores** que hay en los extremos. Para inutilizarlos puedes **dispararles o tirarles las llaves inglesas** del suelo **(3)**. A partir de aquí tienes exactamente **3 minutos y medio para salir** de la mina. Sube por la pared del fondo usando el rapel y prepárate para más compañía **(4)**. Tendrás que entrar por la puerta de la derecha y bajar hasta la sala de control de la mina (verás una compuerta cerrada y con sensores láser), donde podrás **pulsar el botón** que hay en uno de los cuadro de mandos. Esto hará que se **abra la única puerta de la sala (5)**. Crúzala (los rayos láser apenas te harán daño) coge el **lanzacohetes** y luego dispara al **circuito** que se encuentra en la base de la puerta con sensores. Una vez hecho, **habrás desconectado** los rayos que bloquean la puerta que viste cerrada anteriormente. Tras esta puerta al fin encontrarás el **ascensor** que te llevará a la salvación.

MOMENTOS BOND

1. EN LA LEJANÍA
Dispara a los barriles explosivos el extremo izquierdo de la barandilla frente a la caseta donde empiezas, para aniquilar al soldado.

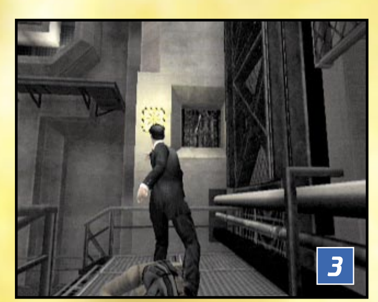
2. ¡QUÉ ALIVIO!
Usa la araña robot para hacerte con el chaleco que hay bajo las escaleras que llevan a la sala de control.

3. SIN SUFRIMIENTO
Usa las arañas explosivas para desactivar los sensores láser de la sala de control. Hazla explotar en la base derecha del marco de la puerta, junto al panel de circuitos.


4

1


2


3


5

Misión 24: La Guerra del Platino

Sigue de frente por el único camino posible y **derriba el muro** que te comenta M. Luego gira a la derecha y enseguida **podrás probar los nano-misiles** en la estructura que hay encima del tanque que tienes justo enfrente **(1)**.

Tras recoger tu mandíbula del suelo, gira a la izquierda y **dispara al camión cisterna** que hay unos metros más adelante. La explosión abrirá un **hueco en el muro** de la derecha y podrás atravesar el edificio hasta la **plaza roja**. Dirígete hacia donde te indica la señal del mapa, aunque **intenta destrozar el par de tanques que custodian la entrada a los túneles** desde lo más lejos posible. No pierdas el tiempo y avanza hasta que llegues a tu objetivo (no hay ningún riesgo de perderse, tranquilo).

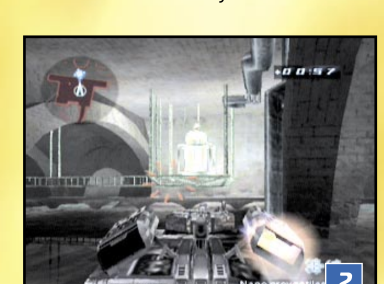
Prepara los nano-misiles y dispara a la estructura que sostiene la bomba para neutralizarla **(2)**. Da media vuelta y sigue a tu nuevo destino en el interior de estos túneles. **Acaba con el tanque que custodia los pilares** y usa los nano-misiles para debilitarlos **(3)**.

M te ordena que salgas a toda pastilla al exterior, donde te esperan dos tanques y otro grupo de blindados entretenidos en derribar un muro. Cuando inutilices a los dos primeros, observa la escena del helicóptero que lleva la **estatua de Diavolo**. Lánzale un nano-misil y fin de la misión.

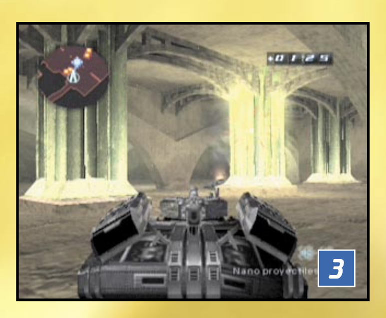
MOMENTOS BOND

1. PRUEBA EN COMBATE
Dispara un nano-misil al arco de piedra que hay sobre el primero de los tanques enemigos con los que te encuentras.

2. ABRIR UN BOQUETE EN LA PARED
Haz saltar por los aires el camión cisterna que encontrarás al girar a la izquierda tras eliminar al tanque del Momento Bond anterior.



2


3

Misión 25: Descenso Peligroso

Seguimos a pie y esta vez **toca descenso haciendo rápel**. Lánzate por el hueco del enorme elevador y calcula con precisión el momento justo para **pasar entre los sensores láser** que vigilan la zona. Es mucho más fácil de lo que crees, ya veras **(1)**.

Cuando llegues al fondo, te encomendarán la misión de **poner en marcha el elevador**. Sal por las dos puertas de ambos lados y aniquila al nutrido grupo de soldados que vigilan los **dos interruptores** que buscas. Usa las técnicas aprendidas y te será muy fácil **(2)**. Luego no tienes más que volver al ascensor y…sorpresa. No dudes ni un segundo y **elimina a esos cuatro tipos con lanzacohetes** antes de que ye hagan papilla. Luego sólo tienes que **disparar a los 4 frenos del elevador** que verás colocado en cada esquina.

¡Uff! Te has librado por los pelos… bueno, en realidad no.

MOMENTOS BOND

1. PAN PARA MAÑANA
Date la vuelta y haz que una araña pase por debajo de la barandilla y camine sobre cajas y rampas hasta entrar en la sala del fondo. Dentro hay un soldado que abrirá una compuerta roja. Cuando lo haga, elimínalo.

2. MÁS ÍTEMS
Baja las escaleras y destruye las dos cajas de madera de la izquierda, junto al hueco del elevador. Usa una araña para explorar ese camino.

3. LA FORMA MÁS ORIGINAL
Cuando el elevador pare de subir y se abran las persianas metálicas, busca en el suelo el control de un ventilador. Destrúyelo y usa una araña para que baje por la rampa bajo la maquina que despide una luz verdosa. Llegarás hasta los tres enemigos que disparan detrás de una caja. Elimínalos con la carga.



2

Tiburón (II)



Tu viejo amigo vuelve a aparecer y esta vez con un lanzallamas en la espalda. Aléjate todo lo que puedas y usa las cajas para cubrirte del fuego. Ten en cuenta que no aguantarán demasiado el calor.
Tras unos segundos de ataque continúo, Tiburón se dará la vuelta para "desatascar" su arma y dejará al descubierto su punto débil: los tanques de la espalda. Dispárale sin parar y repite el proceso. Tu enemigo cambiará de método de ataque, pasando de la llamarada a bolas de fuego que, afortunadamente, son muy fáciles de esquivar. Espera paciente a que vuelva darse la vuelta y repite la operación. Eso sí, no te duermas en los laureles o el ascensor llegará al fondo, contigo incluido. Cuando inutilices del todo su arma, corre a la cabina de lo que queda del Harrier y observa la espectacular escena.

Misión 26: El Subterráneo Rojo

Busca en una de las paredes una **abertura** en la que usar tu rápel. Gracias a él llegarás a un **hangar** lleno de **armamento** de todo tipo (aunque nada que puedas usar).
Tu objetivo es llegar hasta el fondo, aunque tendrás que superar las tropas que Diavolo ha desplegado **(1)**. Ten cuidado con dos que se encuentran en un **búnker** al fondo del todo, y que no podrás eliminar de la forma tradicional. Lo malo es que van armados con un rifle de francotirador y un lanzacohetes. **Usa todos los obstáculos** que hay interpuestos en tu camino hacia el otro extremo y no olvides coger toda la **munición** que dejen caer tus enemigos.
Cuando llegues al fondo, busca refugio en el lado derecho (pegado a la pared) y **usa las arañas explosivas** para acabar con los dos "graciosillos" de los búnkers. Sólo tendrás que introducirlas por los **agujeros de ventilación** que hay en la pared, delante de cada malo.
Con ellos fuera de combate, **baja por la rampa** que hay en la esquina de la izquierda **(2)**. Aquí te esperan otro buen puñado de mercenarios, así que ándate con mucho cuidado. El **elevador** que buscas lo hallarás en la esquina del fondo a la derecha. Sube en él y **camina por la pasarela elevada** que queda ante ti hasta una especie de sala cabina de control. **Pulsa el botón** que en ella hay para desplegar el puente de más adelante y crúzalo finalmente.



MOMENTOS BOND

1. VIGILANTE EN LA SALA DE CONTROL
Nada más usar el rápel, dispara al tipo que hay en las pasarelas elevadas de enfrente.

2. DRAGUNOV
Antes de descender hasta el hangar, ve hasta el extremo derecho de la pasarela metálica para coger el rifle de francotirador.

3. ARMAMENTO PESADO
Usa la pistola de red en el tanque que hay en el lado izquierdo del hangar.

4. TANQUE ABAJO
Cuando estés en los corredores bajo el hangar, busca en la pared el control de un elevador de tanques y úsalo.

5. MÉTODO ALTERNATIVO
En la sala de control, busca un interruptor a la derecha. Pulsándolo, matarás al enemigo que camina sobre la pasarela cuando esté sobre una placa metálica muy vistosa.

6. CEGADOS
Tras bajar el puente al final del nivel, lanza una granada estroboscópica a los tipos con lanzamisiles.

Misión 27: La Última Carta

Líbrate de tus dos captores a base de puñetazos y corre hacia el fondo mientras repartes plomo. Verás una escena en la que un par de **cañones lanzacohetes** se despliegan desde el techo, pero M y Q te han dado una pista sobre cómo usarlos a tu favor. Corre hacia ellos esquivando sus disparos y **colócate a su espalda** (ve por el pasillo central de la estancia). Sitúate debajo de uno de ellos y **usa la pistola con transmisor de red (1)**. Así tomarás el control y podrás aniquilar a tus enemigos, además de dejarles un regalito a Diavolo y su compañera (están colgados en la cabina que hay sobre la entrada a la sala).
Ahora te tocará **bloquear 4 dispositivos** relacionados con los misiles a tu espalda. Son cuatro cilindros dispersados por la sala vigilados por villanos, aunque nada de lo que no puedas encargarte **(3)**.
El único que puede darte algún problema es el último. Está situado tras una puerta en el lado izquierdo de la estancia (con los misiles a tu espalda). Tras bloquearlo, Q te informará de que hay un problema. Si miras a la izquierda del cilindro verás una **abertura** que está pidiendo a gritos la presencia de una **araña robot**. Haz que una se cuele por ella y llévala por el camino de la izquierda. **Llegarás a la llave inglesa** que está atascando el mecanismo. **Explosiona la arañita** y se acabó el problema **(2)**.
Abandona la sala por la puerta principal, aunque enfrentándote a varios malos por el camino (cuidado con uno equipado con camuflaje óptico, abre bien los ojos).





MOMENTOS BOND

1. UN ARMA MÁS
Toma el control de una de las torretas usando la pistola de red para limpiar la sala de enemigos.

2. SÓLO UNA...
Destruye la otra torreta usando el poder de fuego que te ofrece la que controlas.

3. BOMBA CON PATAS
Antes de manipular el cuarto cilindro (el que hay tras una puerta), usa una araña para aniquilar a los dos soldados que hay dentro de la habitación de la izquierda. Llegarás hasta ellos mediante un conducto que hay en el pasillo que lleva a la puerta.

4. LAS COSAS CLARAS
Casi al final, antes de escapar de la estancia, un tipo con camuflaje óptico te atacará. Estropéale el invento mediante una granada EMP.

Harrier

Parece que el haberle desbaratado los planes ha enfadado bastante a nuestro villano favorito. Tanto que está dispuesta a hacerte papilla usando un Harrier.
El enfrentamiento, aunque no lo parezca al principio es bastante simple. Tu mejor arma contra él es el lanzamisiles, así que ya sabes qué usar. Él se "limitará" a lanzarte cohetes y ráfagas de ametralladora pero que, por suerte, son muy fáciles de esquivar si usas las volteretas. No dejes de correr de un lado para otro, y párate de vez en cuando para soltarle un pepinazo con forma de cohete para continuar corriendo después. Antes de disparar, debes ajustar el tiro para que no impacte en las columnas y vigas que se interponen entre el avión y tú, ya que no te conviene desperdiciar munición. Si te quedas sin ella (algo probable), dispara a las cajas que te hay más cerca del Harrier, y encontrarás en su interior **munición** de sobra. Tampoco olvides recoger los dos **chalecos** que hay a tu espalda, te harán falta. Si tienes un poco de cuidado, acabarás con él con cierta facilidad.



Misión 28: Todo o Nada

Avanza de frente mientras aniquilas a unos cuantos enemigos (**usa las cajas** para cubrirte) y pasa por la puerta que hay enfrente.

Durante los siguientes minutos, tendrás que enfrentarte en varias salas a batallones armados: **mantente a cubierto y realiza salidas rápidas** con la SIG o con la Eagle **(1)**. Acabarás llegando a un enorme **hangar** con un tipo con lanzacohetes subido a unos containers. Elimínalo lo antes posible y prepárate, porque lo que te espera es difícil.

Tu objetivo es llegar al otro extremo del hangar a través de las decenas de containers que hay por toda la estancia **(2)**. Pero lo malo es que la zona está, literalmente, plagada de enemigos que atacan en grupos de más de 6 y 7 individuos, por lo que es fundamental que antes de liarte a balazos con ellos, busques un lugar seguro desde donde hacerlo **(3)**. **Nunca te expongas a un intercambio de fuego directo** porque, aunque eres James Bond, sólo Superman saldría bien parado de un enfrentamiento contra grupos tan numerosos **(4)**. También hallarás multitud de **chalecos antibalas** repartidos por toda la zona y los enemigos abatidos dejarán caer la suficiente **munición** como para que no te agobies.

Ya en el fondo, ve a la puerta de la esquina izquierda y entra en la sala que lleva a la **zona de lanzamiento**. Dentro te espera otro buen montón de enemigos, dos con camuflaje óptico. La mejor forma de acabar con ellos es **usando la visión térmica** para localizarlos y luego usar cualquier arma. La compuerta en cuestión la hallarás en el lado izquierdo, pero antes deberías coger el **chaleco** de la habitación de enfrente. Luego no tienes más que seguir avanzando y darás de nuevo con…Diavolo.

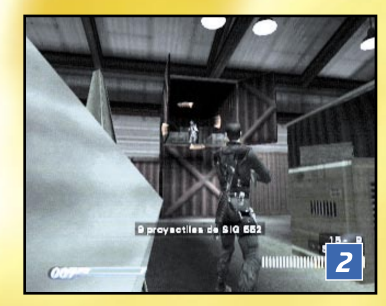
MOMENTOS BOND

1. EXPLORACIÓN
Cuando acabes con el tipo del lanzacohetes de la primera parte, regresa al hueco del elevador y usa una araña para mandarla hacia donde estaba el tipo. Tendrás que buscar el camino entre las cajas hasta llegar a una sala antes inaccesible y volar su puerta.

2. RECOMPENSA
Si lo lograste el primer Momento Bond de la misión 25, disfrutarás de todo un arsenal al alcanzar la sala de la compuerta roja.

3. DESDE LO ALTO
Ya en la parte final de la misión, dispara a la luz roja que hay sobre un container suspendido en el aire para que éste caiga y aniquile a los enemigos que pasan por debajo.

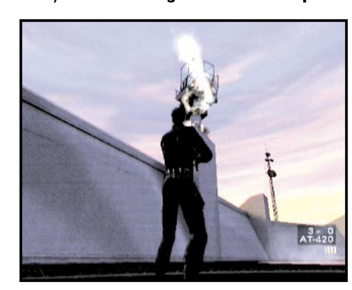




Diavolo

Quizás el enfrentamiento de "peso" más fácil de todo el juego, ya verás. Te encuentras en una explanada con un enorme agujero en el medio (el silo del misil), un pasillo que lleva a una compuerta justo a su derecha y enfrente una torreta lanzamisiles controlada por Diavolo.
Tu objetivo es derribar la torre usando cualquier arma en tu poder. Si tienes un **AT-420** la cosa se limitará a un solo disparo. Si no lo tienes, te llevará algo más de tiempo…

Lo que hay que hacer es no parar de correr para esquivar sus lentos cohetes y destruirla siempre desde el lado contrario a la entrada por la que has llegado (con la torre a tu derecha, vamos).
Cuando tu enemigo caiga sobre el misil, corre hacia la compuerta para llegar al cañón con el que disparar dos o tres veces contra él y hacerlo saltar por los aires de una vez por todas. Parece que el mundo está a salvo… de nuevo.





EXTRAS

Tienes la posibilidad de obtener jugosos extras con los que alargar el juego. Para ello, existen diversas formas o requisitos, sigue leyendo.

RESULTADOS:
Tras finalizar cada misión del modo para un jugador, se te concederá una "medalla". El color de la misma depende de muchos factores (puntería, tiempo, número de enemigos abatidos, etc.), y cambiará según lo bien que lo hagas. Una vez tengas el "oro" tendrás que superar de nuevo la misión en el nivel más difícil para desbloquear la posibilidad de obtener el mejor resultado posible: platino. Una vez logrado, vuelve a superar la misión en el modo más alto de dificultad para obtener dicho galardón.
Estos "trofeos" sirven para obtener distintos extras, aunque siempre debes tener en cuenta que sólo podrán ser utilizados en el modo "un jugador". Así, los trofeos de oro sirven para obtener extras como fotos de producción, mejoras en las armas de los vehículos, etc. Los de platino te proporcionarán trucos con los que hacer más fácil el juego.
Para ver los extras conseguidos, pulsa ■ en el menú de selección de fase y escoge entre estas opciones:
• **Dispositivos:** los obtendrás según vayas superando las distintas fases y avances en el juego.
• **Recompensas:** fotos de producción, atuendos de los protagonistas, etc. También podrás saber la cantidad de "oros" que necesitas para obtener dichos extras. Además, algunos podrás activarlos o desactivarlos para que tengan o no efecto durante el juego.
• **Trucos:** ante ti se desplegarán las combinaciones de botones que debes ejecutar en el menú de pausa para activar los trucos. También podrás saber cuántos "platinos" necesitas para conseguirlos. Aquí te dejamos un listado, aunque no podrás usarlos hasta que no los desbloquees.
●, ▲, ✖, ✖, ●: Todas las armas.
●, ▲, ✖, ▲, ■: Camuflaje.
●, ●, ✖, ●, ▲: Doble munición.
●, ▲, ▲, ■, ●: Doble daño.
●, ●, ▲, ■, ■: Munición llena.
●, ▲, ▲, ✖, ●: Batería llena.
●, ▲, ✖, ●, ▲: Pistola dorada.
●, ■, ■, ✖, ●: Batería mejorada.
●, ✖, ✖, ■, ▲: Tracción mejorada.
●, ■, ●, ■, ▲: Batería ilimitada.
Además, conseguirás desbloquear dos misiones de entrenamiento al superar el modo de "un jugador", así como el modo Cooperativo de la modalidad "Multijugador".

MODOS MULTIJUGADOR:
Podremos jugar en compañía a misiones inéditas (aunque más simples) en el modo "un jugador". Al superar objetivos obtendrás puntos, con los que desbloquearás nuevos personajes para el modo "Arena" o escenarios inéditos. Aquí tienes una lista:
Modo Arena y escenario "Cisterna": 30 puntos.
Barón Samedi: 50 puntos.
Trabajador Odd: 70 puntos.
Comandante Egipcio: 90 puntos.
Guardia Hezmet: 110 puntos.
Mya: 130 puntos.
Escenario "Laboratorio de Prueba": 160 puntos.
Guardia egipcio: 180 puntos.
Comandante sureño: 210 puntos.
Guardia de Moscú: 230 puntos.
Le Rogue: 260 puntos.
Agente 003: 290 puntos.
Katya: 320 puntos.
Serena: 350 puntos.
Escenario "Cámara de fuego": 380 puntos.
Diayato Moscú: 400 puntos.
Serena: 430 puntos.
Miss Nagai: 450 puntos.

CUESTIÓN DE HONOR

A pesar de ser un juego tan lineal, te has atascado. Y claro, te da vergüenza preguntar a tus amigos... Para eso estamos nosotros, hombre. Dispuestos a echarte una mano con una guía rápida para solucionar todos los problemas del juego de aventuras más veloz de los últimos tiempos.

1ª Parte: HONG KONG

EMPIEZA CORRIENDO

Sigue las instrucciones de pantalla para hacerte con el sistema de control del juego.

PELEA EN GRUPO

Practica los combos multidireccionales para acabar antes: R1 + Stick derecho en dirección al enemigo.



LOS CONTRAATAQUES

Cuando toque aprender a contraatacar, ejecuta combos después de cada contraataque, mientras el enemigo esté atontado. Después practica llaves, contraataques y combos.

EN EL RESTAURANTE

Para no eternizar la pelea con los tres grupos de malos, usa las sillas, agárrales con R1 y estámpales contra las mesas. Las que tienen platos y vasos les harán más daño.

PARA UTILIZAR EL ASCENSOR SIN RIESGO

El tipo gordo que saldrá del ascensor es bastante hábil. Cúbrete y agárrale al final de sus ataques para estamparle contra la pecera del fondo y las cajas. Con un par de combos como guarnición, enseguida te librarás de él.

¡EMBOSCADA! (1)

Tras la carrera contra las balas, para restar más vida a los malos cuando se te acaben las sillas, pégales haciéndoles chocar contra las columnas: les caerán los televisores encima.

LA COCINA

Cúbrete especialmente del cocinero y usa las planchas para quemarles las cara con agarres. Si les pegas hasta lanzarles sobre el fuego, te los cargarás en un santiamén. Usa como arma el pollo que hay sobre la mesa.

UNA DE TIROS

Avanza escondiéndote en cada obstáculo y acostúmbrate al sistema de control con las pistolas. Dispara al bidón blanco del final (con L2) para cargarte al de la ametralladora.

LOS GEMELOS GOLPEAN DIECISÉIS VECES

Son tipos muy duros, así que no pares de cubrirte. Los contraataques no les hacen nada, y las llaves tampoco porque mientras agarras a uno, el otro te golpea. Así pues, limítate a cubrirte hasta que acaben de ejecutar sus combos y dales su merecido justo después. No esperes a que se cansen para pegarles: aunque es más seguro también es más lento. Gasta tu barra de adrenalina un par de veces.

MÁS DISPAROS (2)

Avanza cubriéndote y dispara sin parar: las balas no se gastan. Céntrate en apuntar con el stick derecho. Dispara a todos los bidones para ahorrar tiempo y usa los saltos de adrenalina cuando haya muchos enemigos.

FUERA PISTOLAS

Cuando Mr. Li se deshaga de las pistolas, tocará pelear. En los escenarios siguientes, usa los barriles azules contra los malos y combos multidireccionales para acabar cuanto antes, o no saldrás nunca de este nivel...

DICHOSO HELICÓPTERO... (3)

Simplemente, corre salvando todos los obstáculos que te encuentres con R1, hasta que Jet Li se esconda de los disparos. Tras la secuencia, vuelve a correr.

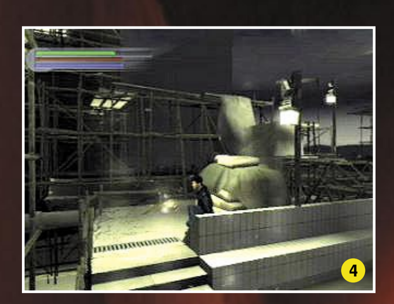
DESCONFÍA

Subiendo el andamio y siguiendo el único camino posible, llegarás a la siguiente pelea. Puedes lanzar a unos malos contra otros mediante llaves, pero no les agarres durante


1


2


3


4


5


6



7

mucho tiempo ni intentes estamparles contra la pared, porque saben soltarse. Además, mientras sujetes a uno, otro te golpeará.

OTRA CARRERITA (4)

Corre para esquivar la ráfaga del helicóptero, pero esta vez te tocará a ti esconderte (R1) justo cuando aparezca la indicación.

USA LOS BIDONES (5)

En el enfrentamiento de después, tras subir los andamios y bajar por el tobogán, aplasta la cara de los malos contra el fuego de los bidones para hacerles más daño.

ÁRMATE (6)

Tras la siguiente carrera delante del helicóptero, cárgate primero al malo que tiene el palo de hierro para recogerlo y eliminar más fácilmente a los demás. Usa contraataques cuando te veas rodeado.

JEFECILLO (7)

El tipejo que te retará casi al final del nivel es un cantamañanas de mucho cuidado. Mantén pulsados L1 y R1 todo el tiempo para cubrirte y estar listo para contraatacar, justo después de su combo de puñetazos.
Entonces, incrústale un combo de cuatro o cinco golpes en los morros. Repite el procedimiento tres veces más, y huye de nuevo del maldito helicóptero hasta que aparezca la secuencia de vídeo final.

2ª Parte: SAN FRANCISCO

LOS GORILAS DE TURNO

Usa las vitrinas para incrustar sus feas caras y después recurre a contraataques y combos normales. Verás que se cubren de unos cuantos golpes, pero nunca de un combo entero.

¡CUIDADO CON LAS BOTELLAS!

Tu amigo Chi te echará una mano lanzando botellas a los malos desde detrás de la barra, pero es mejor que te mantengas cubierto con R1, porque muchas pueden darte por error. Usa las sillas contra los enemigos y arrástrales por la barra con llaves para quitarles vida. Una vez que hayas roto un par de sillas, recoge del suelo las patas para conseguir dos palos de madera. Te vendrán de perlas para aniquilar al tipo del bate y, con el bate y un palo, a los gorilas del final de la sección. Usa contraataques cuando te rodeen, combos con los palos y saltos en la pared para ganar espacio.

EN LA PISCINA (1)

Pasado un rato, las cosas se complicarán contra este tipejo, así que no te confíes. Después del golpe con el codo que Cheung Mo Pao hace "cayéndose" al suelo, agárrale y hazle una "aguadilla". Entonces, rápidamente ejecuta un combo mientras él intenta vomitar el agua. Haz algún que otro contraataque, pero no demasiados, o te hará una aguadilla. Cuando te agarre, pulsa rápidamente los botones y los sticks para liberarte. Esto le aturdirá y podrás atizarle de nuevo usando la adrenalina para restarle más vida. Después de sus patadas giratorias es relativamente fácil agarrarle, recuérdalo, aunque puede que te cueste un par de intentos pasar esta sección.

EN EL ASCENSOR

Rompe los espejos con la cara del malo y usa llaves con golpes después (agarrándole con R1 y moviendo rápidamente el stick derecho), pero no dejes de cubrirte por nada del mundo. Tampoco le dejes espacio suficiente, o correrá contra ti y te levantará por los aires sin que puedas evitarlo de ningún modo.

UNA DE PALOS

Céntrate en un enemigo primero para conseguir su bate, luego en otro para conseguir un segundo bate, y usa combos con los dos palos para librarte de todos los demás. Salta en las paredes y contraataca para ganar espacio si te rodean. En todo caso, aquí es más seguro cubrirse primero y atizar después.

MALAS CALLES (2)

Este nivel de disparos es más complicadillo que los anteriores. Dispara de vez en cuando usando L2 para cargarte los elementos interactivos, como las escaleras de incendios, que te librarán de los enemigos más peligrosos. Elimina primero a los malos con ametralladoras y avanza poco a poco para que no te salgan todos los malos a la vez. A menudo les alcanzarás incluso antes de que aparezca la marca verde-roja sobre ellos. Si aparecen demasiados malos y tienes dificultades para ocultarte de todos, retrocede un poco y escóndete tras un obstáculo alejado, para hacer que se dispersen y tenerlo más fácil después.

CONTRAATACANDO LLAVES

Encontrarás enemigos la mar de listos, capaces de hacerte llaves y todo. Tienes que contraatacar sus llaves. O sea, manteniendo pulsados L1 y R1, y devolviéndoselas cada vez que intenten hacerte una. Cuando te quedes sin adrenalina, recárgala con algún combo.

EL TIPO DURO

Esta especie de motero sin moto es un bestia de mucho cuidado. No le dejes espacio para hacerte la llave de levantarte por los aires. Arrójale todas las sillas del escenario, da un par de saltos en la pared para esquivarle y ni se te ocurra intentar hacerle una llave. El método más rápido de finiquitarlo es usar combos de adrenalina justo después de esquivar una de sus carreras-cabezazo.

OTRO GRUPITO (3)

Estos malos son muy rápidos, así que la mejor defensa es el ataque. Como te rodearán de todos modos y te atacarán de uno en uno pero casi seguidos, no te servirá de nada intentar cubrirte todo el tiempo. Lo mejor es contraatacar a uno, atizar un combo a otro, volver a contraatacar al siguiente, volver a usar un combo después, etc. Es dificilillo hacerlo todo seguido, pero funciona.

ACCIDENTE DE TRÁFICO

Tras la impresionante secuencia de vídeo, te verás rodeado de vehículos y de malos. Estampa a los segundos contra los primeros mediante llaves y salta usando la pared del autobús cuando no tengas espacio. Esta pelea parece que no termina nunca, pero ten paciencia. Usa los contraataques justos, o te rodearán y no podrás cubrirte de todos. Recuerda: combos multidireccionales. De todas formas, si te colocas en una esquina del escenario, no podrán rodearte y te costará menos terminar un combo entero.

MALDITAS MOTOS... (4)

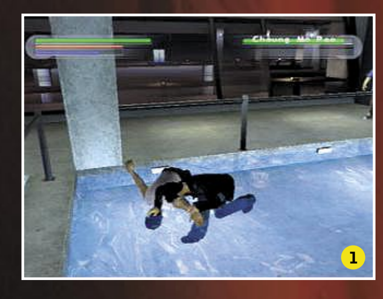
Hasta que descubras cómo librarte de las malditas motos, lo pasarás francamente mal. Usa R1 para esquivarlas y R1 + L1 para dar una patada en los morros a los motoristas. Después, cárgatelos con un combo normal para asegurarte de que no vuelven a recoger la moto, o no acabarás nunca. Ignora a los malos de a pie, porque los motoristas les atropellarán cuando vayan a por ti.

SIGILOSEANDO

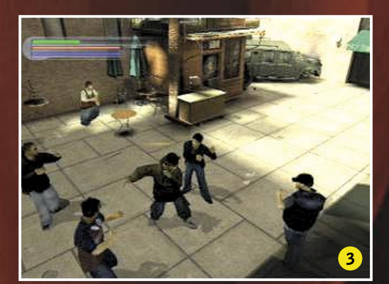
Golpea en la nuca a todos los vigilantes cuando enfoquen con su linterna para otro lado y usa las papeleras. La primera sección es fácil.

¿Y AHORA QUÉ?

Dos vigilantes charlan y tienes que eliminarlos sin que te descubran. Lanza la papelera a uno y atiza al otro antes de que de aviso. »


1


2


3


4









DICHOSAS PILAS...
Cuando a los guardias se les empiecen a apagar las linternas, avanza hasta ellos y dales su merecido antes de que las enciendan.

¿EH? (5)
Los vigilantes te oirán. Para que no te pillen, avanza, escóndete cuando se giren y sigue tras ellos cuando continúen para atizarles.

YA CASI ESTÁ
En la tercera sección hay 2 vigilantes que no paran de mover las linternas. Escóndete a la izquierda y rodéales cuando no te alumbren. Después usa la papelera.

PARA EL RESTO...
Usa todo lo que has aprendido con los demás guardias. Al último, se le estropeará la linterna justo cuando necesites subir por la escalera, tranquilo.

¡MICHELLE!
Persigue a la chica finiquitando a todos los malos y usa los atajos para alcanzarla. Usa llaves para lanzar a los malos por la barandilla o no te quedará vida para la emboscada...

DOS MEJOR QUE UNO (6)
Para atacar junto con Michelle, agárrala con R1 y lucha con el stick derecho. Podrás hacer patadas muy potentes, pero cuando la barra azul se termine se acabó. Usa L1 para realizar una patada giratoria cuando estéis rodeados, aunque gastará la adrenalina.

SUNG LUNG (7)
Realiza ataques con Michelle y gasta la barra roja justo antes de que la azul se acabe. Cuando estés solo, protege a Michelle enfrentándote a Sung Lung. La técnica ideal consiste en realizar un contraataque y después acribillarle a mamporros con un combo. Las llaves de Sung Lung lanzándote por los aires te quitará un montón de vida. Agarra a Michelle para rellenar la adrenalina.

EN LA IGLESIA...
En la primera pelea, agarra a Michelle de vez en cuando, pero sólo para hacer llaves giratorias cuando estéis rodeados. Después, protégela sin perder tiempo cubriéndote ni con contraataques. No uses el palo.

¡UN TÁSER!
En la siguiente pelea, uno de tus enemigos llevará un Táser. Ejecuta combos normales contra los otros y contraataques contra él.

TIPEJOS SALTARINES
Un montón de enemigos entrarán por las ventanas y harán una demostración de agilidad. Después de sus patadas, se quedarán exhaustos. Aprovecha para atizarles.

UNA DE FULL CONTACT
Tendrás que enfrentarte a un luchador de full contact seguido de un grupo de luchadores; y un grupo variado. Con los luchadores, contraataca para atontarles y usa un combo después. Para los demás, ya conoces los procedimientos: contraatacar llaves con los gordos, sólo contraataques con los del táser...

SACRILEGIO (8)
Puedes cubrirte en varios sitios, pero lo más fácil es quedarse donde empiezas disparando sin parar a cada enemigo a medida que salga. Cárgate primero a los que van armados.

ESCAPISMO
Cuélgate de la tubería para salir y fuera repite el procedimiento, limitándote a pulsar R1 para esquivar las luces, hasta la puerta.

MAMPORROS PARA VARIAR (9)
Una pelea sencilla y otra sección de sigilo. Tras cargarte al guardia, sube saltando de pared en pared por el hueco del fondo. Arriba, a tu lado, hay un mando colgando del techo: púlsalo para abrir el montacargas y entra.

QUÉ FANFARRONES
No intentes golpear normalmente a estos dos tipejos, que se las saben todas. Contraataca sus llaves para continuar.

UNA TOMA DE EXTERIORES
Arroja al vacío a todos los guardias por el camino hasta el cable de arriba y atraviesa el abismo. El guardia que verás allí es muy duro de pelar: hazle un contraataque a la mitad de su combo y después lánzale al vacío o, sencillamente, pasa de él cuando puedas.

YA ESTÁS DENTRO (10)
Hazte rápido con dos armas, a poder ser con dos llaves de perro, las más contundentes. Usa combos multidireccionales y contraataques combinados para acabar cuanto antes.

APRENDE MEDICINA
Los científicos del final del corredor no son un problema, pero te lo pasarás en grande arrastrándolos por las mesas de experimentos. Cuando acabes con todos, retrocede para toparte con el siguiente jefe.

CONDENADO VIEJO... (11)
Sólo hay una forma de acabar con este malo, y es siendo más paciente que él. Esquivará tus llaves normales y tus ataques. Su nivel de defensa es mejor que el tuyo, de modo que no funciona eso de intentar cansarle. Tampoco te valdrá de nada saltar en las paredes, porque se alejará, así que sólo puedes hacer dos cosas: contraatacar, tras lo cual a veces se quedará atontado y podrás continuar pegándole; y hacerle llaves justo después de esquivar uno de sus combos, el único momento en que se dejará agarrar. Una serie de golpes especiales usando la adrenalina te ahorrará mucho tiempo, si tienes éxito.

¿CLAVOS CONTRA BALAS?
Escóndete tras el coche que tienes delante y líbrate de los malos con ametralladoras cuanto antes. Después, dispara sin parar y sin cubrirte hasta llegar a la secuencia de vídeo.

TÍOS-BOMBONA
Tras la secuencia, dispara sin parar pulsando L2 para darle a las bombonas y retrocede hasta el final del escenario. Desde la esquina del fondo te asegurarás de que nadie viene por detrás y podrás cargarte a los malos de uno en uno. Si ves sobre ti un láser rojo, es que una ametralladora te está apuntando, así que apunta rápidamente en esa dirección.

ARMAMENTO PESADO
Los malos de esta sección van armados con machetes y garfios, ten cuidado al principio, hasta que estés doblemente armado tú también. Hazte con un arma de cada para conseguir los mejores combos y después lucha cubriéndote la mayor parte del tiempo y descargando golpes tras los ataques enemigos.

BILLY SOON (12)
Este maltratador es increíblemente hábil y te costará varios intentos acabar con él. Para ganar algo de ventaja, ve a las esquinas y rompe las cajas de madera para conseguir un par de palos. Así, tus combos serán más dañinos y rápidos. No intentes cubrirte de sus combos cuando no sea necesario, porque algunos son tan largos, que tu barra azul se terminará y recibirás varias cuchilladas. No puedes alcanzarle con contraataques, no puedes hacerle llaves y es casi imposible alcanzarle con combos. El único modo de golpear a Billy Soon sin recibir demasiado es engañándole: intenta darle dos o tres golpes y cúbrete rápidamente para esquivar su contraataque (una patada giratoria en forma de barrido) y golpearle justo después. O también, al final de sus combos más largos: tras el combo que acaba haciendo una especie de "aguijón", se quedará parado medio segundo en el que podrás asestarle cuatro o cinco golpes consecutivos. Suerte.









3ª Parte: HONG KONG (2)



COMITÉ DE BIENVENIDA
Tras la muerte de Chi, la chica y tú volveréis a Hong Kong. Nada más llegar, deberás enfrentarte a un montón de matones en el puerto. Un par de boxeadores aficionados y un karateka. Para este último, usa llaves normales.

ESQUIVA LOS BARRILES (1)
En la siguiente sección, tendrás que cargarte a un boxeadorcillo mientras dos gordinflones te lanzan barriles. Mantén pulsados L1 y R1 para esquivar los barriles y contraatacar al boxeador. Después de darle un golpe, se atontará unos segundos: si te acaban de lanzar dos barriles, atiza al boxeador un combo completo hasta los barriles siguientes.

LOS GORDINFLONES
El más problemático será el primero, ya que mientras te ataca, el segundo te lanzará barriles. No le dejes espacio como para que corra hacia ti y golpéale con combos largos cada vez que se levante. Mantente cerca siempre y pulsa R1 en el momento preciso para esquivar cada barril. El último gordinflón será fácil: no hay que esquivar nada.

POR LOS BARCOS
Cuando llegues a la cubierta de un barco en la que hay dos tipejos, finiquítalos y observa las palancas. En la parte más cercana a la tele hay una palanca que te servirá para darles un buen golpe, pero la palanca de la derecha es la que te permitirá continuar. Actívala para eliminar a unos pescados y sube sobre la cabina del barco para alcanzar el mástil y, desde allí, el cable por el que debes continuar.

EL FRANCOTIRADOR
En las zonas siguientes un francotirador te apuntará a la cabeza en cuanto caigas al área inferior. Así pues, avanza por arriba y, cuando estés abajo y el francotirador te apunte, ocúltate. Sólo hay una forma de volver arriba en cada área, así que asegúrate de encontrarla sin mantenerte descubierto mucho tiempo. Lo mejor es avanzar pulsando intermitentemente R1 en la zona superior para poder esquivar a los malos sin que te tiren abajo.



PALANCAS Y CAJAS (2)
En un par de ocasiones necesitarás activar unas grúas que moverán las cajas que te impiden seguir tu camino. Estas palancas están en las zonas cubiertas por el francotirador. Baja, resguárdate de las balas, activa la palanca y sube rápidamente. La segunda de estas cajas volverá a su sitio a los pocos segundos de haber activado la palanca, así que date prisa en regresar arriba.

ÚLTIMA SECCIÓN
En la última zona no tendrás que bajar a nada, pero si te caes te costará encontrar el modo de subir. La única forma es saltando de pared en pared, en el extremo izquierdo del área. Dificilísimo, así que intenta no caerte...

WON JANG (3)
Jefe con pistolas y para colmo, el modo de acabar con él no es disparando. Fíjate bien en su "modus operandi": hará una pausa para reírse de ti justo después del salto lateral. Ése es justamente el momento en que podrás alcanzarle. El resto del tiempo no te molestes en dispararle, porque no le harás nada. Así pues, cúbrete todo el rato menos en esos momentos. A poder ser, en escondites que no tengan nada encima que Won pueda hacer caer sobre ti. Y cuando tu escondite se rompa, corre rápidamente a otro. Superar a Won Jang es lentísimo y pesado, pero no hay una forma rápida de hacerlo, lo sentimos.

EN EL HOSPITAL
Usa las papeleras y los cristales que unen las secciones del pasillo para cargarte a todos los malos normalmente.



JUGANDO A LOS MÉDICOS (4)
En la sala de escáner siguiente, un tipejo gordinflón hace auténticas perrerías a los pobres médicos. Si le coges con una llave y le estampas la cara contra la mesa del escáner, el médico que está dentro sufrirá una descarga divertidísima. Si le estampas la cara contra una de las máquinas de los lados, le electrocutarás. Por último, puedes cogerle y meterle la cabeza en el lavabo, al fondo. Pero ojo con sus reacciones, porque cuantas más cosas le hagas, más difícil será acabar con él. Lo mejor es que no le dejes tiempo ni espacio para correr contra ti y hacerte su llave voladora.

MÁS DE LO MISMO
En la siguiente sala te encontrarás con un gordo similar: esta vez no le dejes ni respirar. Después, otro pasillo con malos normales. Practica los combos multidireccionales con la técnica que más usarás desde ahora en los combates multitudinarios: contraatacar a uno, combo al siguiente mientras viene, contraatacar a otro, etc.

¿TRES?
No te asustes al ver tres gordinflones juntos. Limítate a contraatacar el cabezazo y golpear con un combo normal después, quedándote en una esquina para que no te ataquen por la espalda.

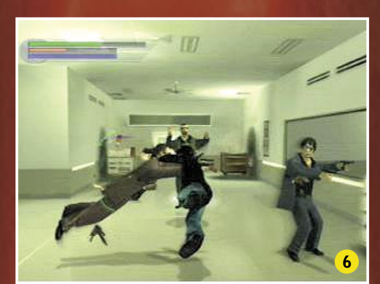
MUI LIN (5)
La enfermera se las sabe todas, pero odia los cubos de fregona. Lánzale todos (y las papeleras) a la cara y esquiva con R1 sus lanzamientos. Después, usa las máquinas del fondo para electrocutarla o el lavabo para ahogarla, porque es la forma más rápida de restarle vida. Para cogerla, tendrás que atontarla primero con un contraataque o dos.



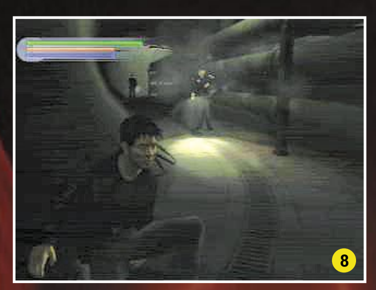
TIROTEO HOSPITALARIO (6)
Dispara sin parar apuntando al malo que corresponda. Es el modo más rápido y sencillo de superar esta sección. Escondiéndote, pero sin pulsar R1. O sea, usando cada escondite sólo para cubrirte "parcialmente". Recuerda apuntar a los objetos interactivos con L2, especialmente cuando haya malos con ametralladoras. Los extintores suelen andar cerca.

CAMILLAS A LO JOHN WOO (7)
Como en la más auténtica de las pelis de Mr. Woo, cuando veas una camilla en medio de un pasillo, pulsa R1 para subirte a ella y disparar a todos "tumbado" pasillo abajo. Pulsa intermitentemente L2 para disparar a los extintores y, al llegar al final, mantén L2 para disparar a las bombonas que quieren lanzarte los malos. »








8


9


10


11

SALTA QUE TE SALTA

En esta sección no hay ningún secreto, simplemente pulsa R1 para pasar cada obstáculo. Seguramente te cueste varios intentos.

EN LOS TÚNELES (8)

Como en los anteriores niveles de sigilo, deberás poner en práctica todos los trucos que te sabes, pero teniendo muchísima paciencia. Observa uno por uno a todos los vigilantes y finiquita a cada cual del modo más adecuado. Esperando a que se den la vuelta unos, aprovechando que se le apaga la linterna a otros...

PENSAMIENTO LATERAL

Llegará un punto en que no podrás seguir recto, por el exceso de guardias. Sube a las plataformas de la derecha, con cuidado de los vigilantes que apuntan arriba con su linterna. Ve sin hacer ruido dejándoles atrás.

¡VAPOR! (9)

Atento a los chorros de vapor que salen de las paredes: tendrás que pasar justo cuando el vapor deje de salir. En ocasiones, deberás esperar a que el guardia que haya más allá mire para otro lado.

Y DE NUEVO, MAMPORROS (10)

No es una pelea complicada. Quédate en el centro del escenario para tener una mejor visibilidad. Se trata de tres tandas de enemigos: derrota a la primera tanda normalmente, contraataca las llaves de los gordos y golpea a los demás normalmente en la segunda, y finalmente combina contraataques con combos normales tras cubrirte, en la tercera.

PERO DESPUÉS... (11)

En el siguiente capítulo de las calderas, lo pasarás considerablemente peor. Los enemigos no dejarán de venir por los dos lados del escenario, de modo que cuanto más tardes en finiquitar a los que te enfrentas, más se juntarán contra ti. ¡Debes ser rápido! Lo ideal para mantener un cierto margen de seguridad es contraatacar a uno, golpear directamente al siguiente cuando se acerque, contraatacar al siguiente, etc. Combina esa técnica con algún que otro combo multidireccional y usa un contraataque de patada giratoria cuando vengan todos a la vez, desde todos los ángulos (como en el comienzo de la pelea). Después, cuando vengan los malos armados con Táser, ocúpate de ellos primero y quédate sus armas. Con dos Táser podrás dedicarte a golpear directamente a todos los malos en el orden en que vayan a por ti, sin preocuparte de nada más. Pero claro, hasta que tengas los Táser, lo pasarás muy mal...

ROMPIENDO CRISTALES (12)

Este edificio consta de dos plantas. En la primera hay dos formas de llegar hasta el final: haciendo las cosas bien o yendo a saco. No podemos recomendarte la segunda forma, porque... en la planta siguiente no funciona. Para hacer las cosas bien, ocúpate de los malos con ametralladoras. Los hay de dos tipos: normales y ocultos. Para eliminar a los normales, cúbrete durante su ráfaga, sal después disparando y apunta en su dirección para cuando vuelvan a salir. Para cargarte a los ocultos dispara a los monitores del techo, que les caerán encima. No pasa nada si avanzas unos metros sin haberte cargado a todos los malos, porque la sección se terminará con sólo llegar al final (de hecho, los enemigos normales no pararán de salir), pero si no te cargas a los que están armados con ametralladoras, es poco probable que consigas avanzar más de dos o tres metros...

APUNTA A TODOS A LA VEZ (13)

Si eso de apuntar a un malo con cada pistola no se te da bien, no te preocupes: limítate a moverte en círculos por todo el escenario disparando al enemigo que tengas más cerca en cada caso, y pronto el infierno acabará. No es tan difícil como parece. Eso sí: ocúpate primero de los armados con ametralladoras.

LOS GEMELOS GOLPEAN... OTRA VEZ (14)

Recuerdas a estos dos tipos, ¿verdad? Pues ahora tendrás otra oportunidad de darles su merecido, aunque en esta ocasión no huirán al final. Fei y Hung han aprendido un montón de combos y movimientos, pero todavía se les escapan las cosas más simples: que pueden hacerse daño uno a otro mientras te cubres. Por lo tanto, limítate a cubrirte y espera a que se atonten el uno al otro para darles unas cuantas toñas. Puedes hacerles lo que quieras, tan solo necesitas tener paciencia y cubrirte durante la mayor parte del tiempo. Cuando se les esté acabando la vida, se agarrarán el uno al otro y ejecutarán combos similares a los que hacías tú con Michelle, ten algo más de cuidado entonces.

COMBATE FINAL, RONDA 1 (15)

Este combate tiene cierta dificultad, especialmente la primera parte de las tres de las que consta. Kwan se cubrirá de todos tus ataques y repelerá la mayor parte de tus contraataques, haciéndote de vez en cuando unas llaves muy potentes. Así pues, de lo que se trata es de ritmo: después de estamparle en la cabeza la silla que hay por ahí, limítate a cubrirte durante sus combos y, justo después, agárrale para hacerle una llave o atizarle un par de golpes. Si de vez en cuando tienes éxito con un contraataque, esto le atontará un segundo y podrás darle algunos golpes más.

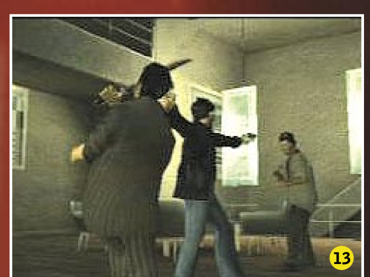
COMBATE FINAL, RONDA 2 (16)

En la segunda ronda del combate, Kwan no te hará nada si tú no le instas a pegarte primero, pero necesitas su máscara antigás para recuperar algo de oxígeno antes de que se te agote. No obstante, no se dejará agarrar fácilmente. El mejor modo de agarrarle para quitarle la máscara de vez en cuando es intentándolo, cubriéndote justo después y agarrándole tras su combo. No necesitarás pegarle, porque durante el tiempo que esté sin su máscara, perderá parte del nivel de vida. Repite el procedimiento por pesado que sea hasta la siguiente secuencia de vídeo.

COMBATE FINAL, RONDA 3 (17)

Michelle se quedará colgando del borde del edificio y el malo te querrá poner las pilas. Sin embargo, se puede superar esta última sección del juego sin sufrir el menor rasguño: limítate a contraatacar repetidamente. Después de siete u ocho contraataques consecutivos fallidos, conseguirás uno certero: una serie interminable de patadas aéreas en la cara al dichoso Kwan. Aprovecha la pausa para ayudar un poco a Michelle a sujetarse (como si le hicieras una llave, con R1 y pulsando el stick en dirección a Michelle). Pulsa R1 + L1 justo cuando el malo te ataque de nuevo para esquivar sus golpes y repite el proceso hasta que el juego termine. ¡Viva Jet Li!


12


13



14


15

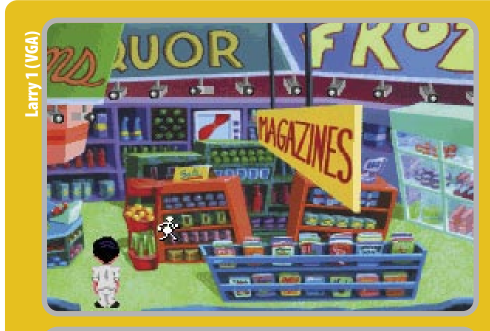

16


17

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

Larry 1 (VGA)



Larry 5



Larry 7



EL Nº13 DE LA COLECCIÓN

LARRY COLLECTION

- Disfruta de Larry en una edición irrepetible que contiene todos los juegos publicados hasta hoy.
- Ayuda a Larry a ligar con las mujeres más explosivas y no morir en el intento.
- Incluye 8 aventuras completas, Larry's Casino, Pinball y más.

REVISTA + JUEGO 3,99€

Computer Hoy Juegos

LA REVISTA DE JUEGOS PARA PC MÁS VENDIDA EN EUROPA

Nº 37 ABRIL/2004

Práctica • Completa • Actual

JUEGO ORIGINAL COMPLETO PC • CD ROM

Leisure Suit LARRY COLLECTION

8 JUEGOS COMPLETOS

Disfruta de la vida con el Playboy más famoso del mundo de los juegos de PC



Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas



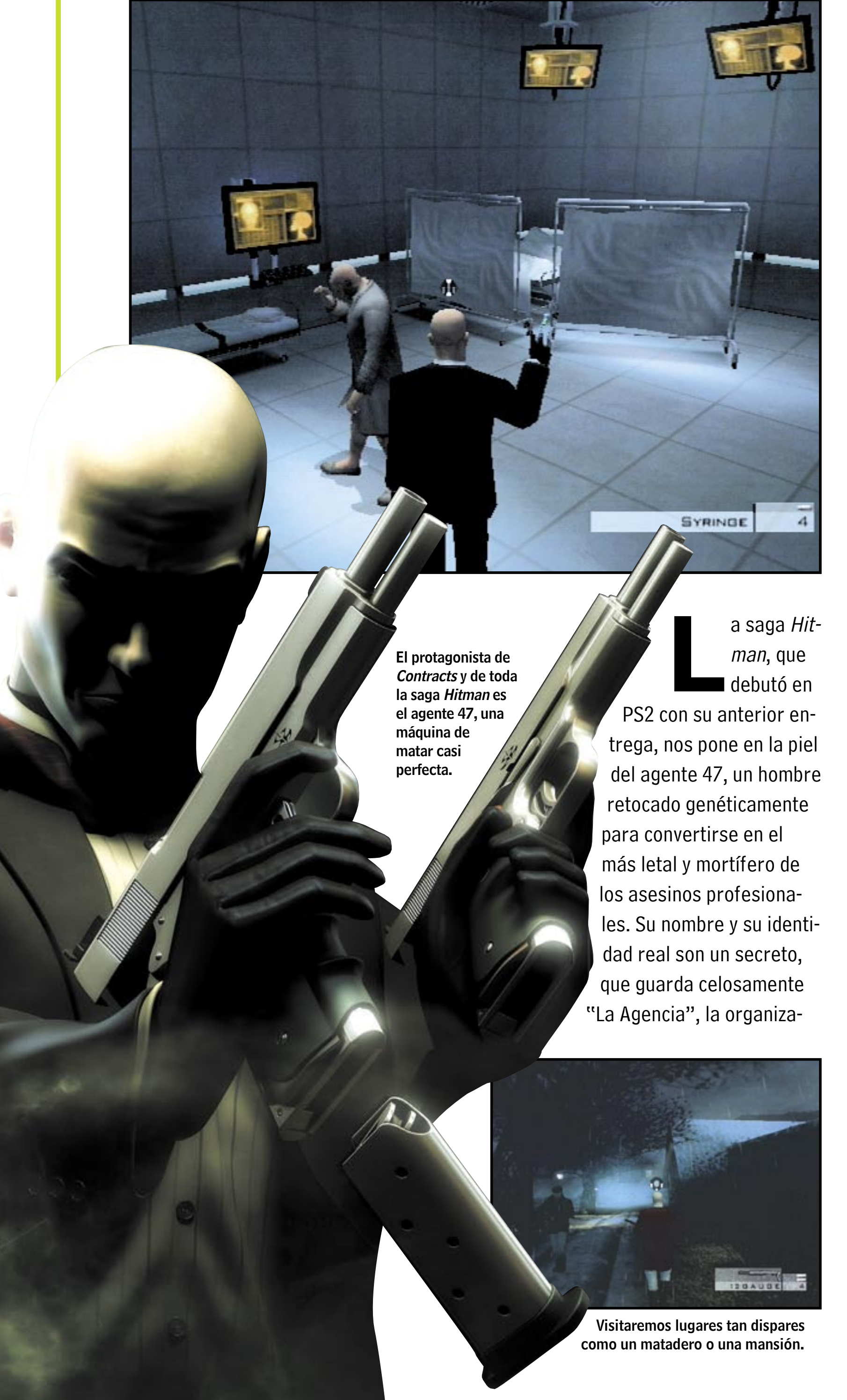
A LA VENTA EL 2 DE ABRIL

Compañía **Eidos** | Género **Acción** | Fecha prevista **Mayo**

Un viaje a lo más profundo de la mente de un asesino

HITMAN CONTRACTS

El agente 47 vuelve a estar en activo, pero esta vez es distinto. Por primera vez en su carrera "profesional" se enfrenta al dilema moral de vivir como un asesino... Tendrá tiempo de pensarlo en sus más de 10 trabajitos nuevos.



El protagonista de *Contracts* y de toda la saga *Hitman* es el agente 47, una máquina de matar casi perfecta.



La saga *Hitman*, que debutó en PS2 con su anterior entrega, nos pone en la piel del agente 47, un hombre retocado genéticamente para convertirse en el más letal y mortífero de los asesinos profesionales. Su nombre y su identidad real son un secreto, que guarda celosamente "La Agencia", la organización para la que trabaja. Ésta, además es la encargada de suministrarle toda la información y el armamento necesario para llevar a buen puerto los nuevos trabajitos que le caigan al siempre infalible agente 47.

***HITMAN CONTRACTS* VA A SEGUIR LA LÍNEA** marcada por su antecesor. Así, las más de 10 misiones que ofrecerá esta tercera parte van a estar hilvanadas por una fuerte trama argumental, que comenzará con el agente 47 gravemente herido en el transcurso de una de sus misiones. A partir de ese momento, el agente 47 empezará a cuestionarse la moralidad de vivir como un asesino profesional.

Dejando a un lado la trama, *Hitman Contracts* se va a convertir por méritos propios en la entrega más oscura y cruda de toda la saga. Eso se va a notar en la ambientación y desarrollo de algunas de sus misiones, que nos llevarán por lugares tan desoladores como un hospital psiquiátrico dejado de la mano de Dios o un matadero donde se está celebrando un rito, por decirlo de alguna

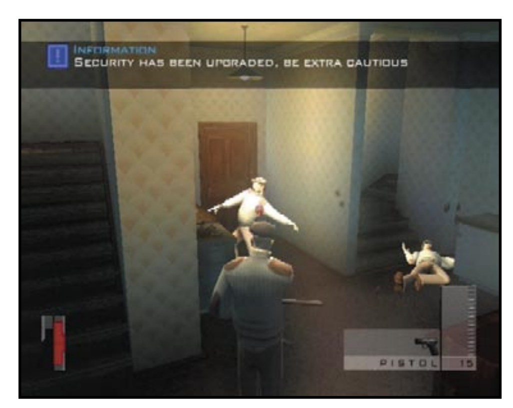
Visitaremos lugares tan dispares como un matadero o una mansión.



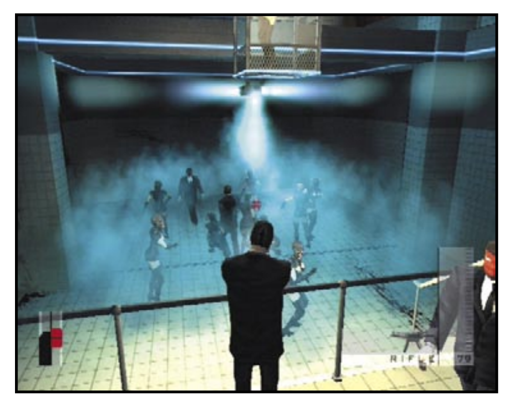
Como en *Hitman 2*, podremos cambiar la cámara en cualquier momento a una vista subjetiva.



Dispondremos de todo el material necesario tanto para actuar con sigilo como para liarnos a tiros.



El agente 47 se enfrentará a una veintena de nuevas misiones, en las que deberá abatir a criminales, capos de la mafia, secuestradores...



Contracts va a ofrecer unos apartados técnico y gráfico más currados que en *Hitman 2*, con mejores efectos y escenarios mas grandes.



Casi siempre podremos actuar de dos formas distintas: o bien tirando de pistola, o bien buscando un disfraz y pasando desapercibidos.

El sigilo, tu mejor arma

El agente 47 dispondrá de un montón de habilidades para llevar a cabo su trabajo sin ser detectado. Así, podrá arrastrar los cuerpos, mirar por las cerraduras, o disfrazarse para no desentonar en el escenario del crimen.







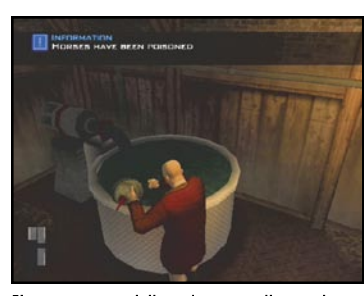
manera, poco ortodoxo y considerado con la víctima. Eso sí, como siempre, nuestra misión principal será abatir a uno o varios objetivos, aunque seremos nosotros quienes decidamos cómo llevarla a cabo.

LAS HABILIDADES DE 47 VAN A SEGUIR INTACTAS, y podremos resolver las misiones de dos formas distintas: demostrando que somos unos genios en el arte del disfraz y del sigilo, para acabar con quien nos moleste de forma silenciosa, o bien tirar de arsenal y liquidar a todo el que se nos ponga por delante. Dentro de cada una de estas formas de actuar podremos además escoger entre muchos más caminos y alternativas que en *Hitman 2*, algo que nos permitirá disfrutar de las misiones de distintas formas.

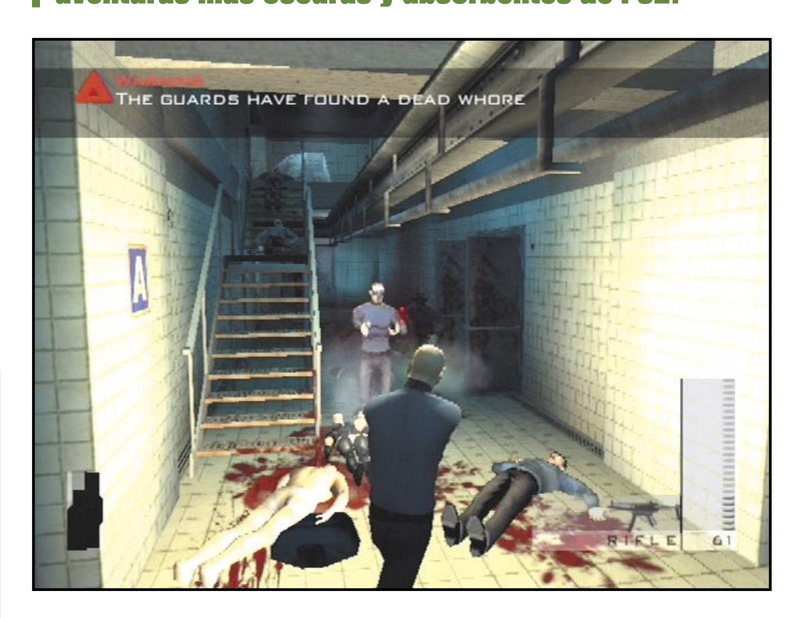
Por todo lo dicho que claro que *Hitman Contracts* a va a ser un título exclusivamente para adultos, tanto por la temática como por su crudeza, pero que sin duda hará las delicias de los amantes de la acción desenfrenada y, por supuesto, del sigilo más exigente.

La tercera entrega de la saga Hitman tiene todos los ingredientes para convertirse en una de las aventuras más oscuras y absorbentes de PS2.

Algunas misiones nos obligarán a soportar también inclemencias climatológicas, como una nevada.



Si actuamos con sigilo podremos realizar acciones como envenenar un depósito de agua, conversar...



LA CLAVE Una impresionante mezcla de acción y sigilo, en la que tendrás libertad total para proceder en las misiones como te plazca. **PRIMERA IMPRESIÓN**

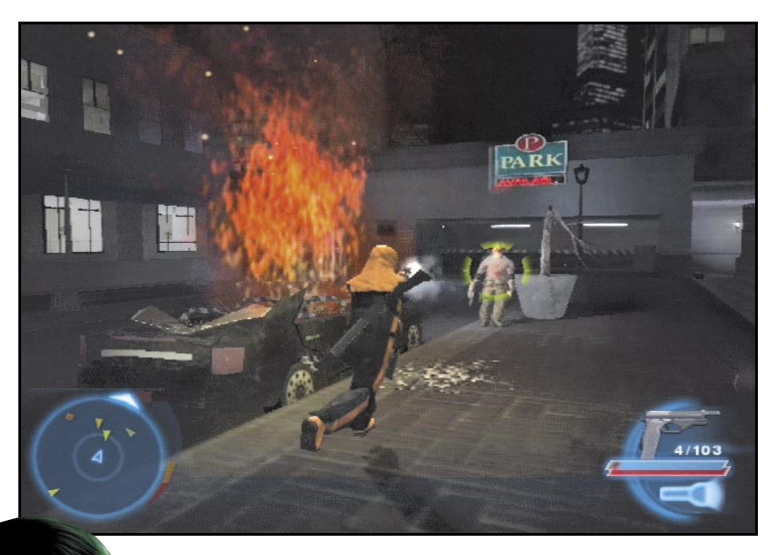


Compañía **Sony** | Género **Acción** | Fecha prevista **Junio**

La crisis del gas letal llega a su punto álgido

SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Gabe Logan ya está "mayor" para seguir luchando contra el terrorismo y sus amenazas con el gas letal. De hecho, ahora es el jefe de la academia de agentes y te ha seleccionado a ti para que hagas todo el trabajo sucio...





***Omega Strain* es el cierre de la saga *Syphon Filter*, aunque casi seguro que habrá más aventuras con el agente Gabe Logan.**

Con tres exitosas entregas de PSone a sus espaldas, la famosa saga de juegos de acción *Syphon Filter* por fin se estrena en PS2, conservando toda la acción e intensidad de sus primeros juegos e incorporando un montón de novedades.

La primera y más llamativa es que Gabe Logan ya no es el protagonista. En su lugar nos encontramos un editor de personajes que, aunque al principio tiene pocas opciones, poco a poco se van ampliando a medida que superamos las misiones y conseguimos ciertos requisitos, como por ejemplo, completar todos los objetivos en un límite de tiempo. Con nuestro personaje ya creado, llega el momento de meternos de lleno en las misiones, donde muchas cosas han cambiado...

EL DISEÑO DE LAS MÁS DE 10 MISIONES que integrará el juego va a ser mucho más abierto, ambicioso y rico en posibilidades. Así, aparte de enfrentarnos a unos entornos más grandes y complejos, tendremos que cumplir muchos más objetivos, tan variados como recoger muestras de agua contaminada, realizar fotografías..., siendo posible realizarlos de distintas formas y por varias rutas. Incluso habrá objetivos alternativos, que se activarán si fallamos en alguno de los principales.

Este nuevo planteamiento tendrá su verdadera razón de ser en el juego Online para 4 jugadores simultáneos, en el que los jugadores deberán coordinarse y repartirse los objetivos por medio del Headset, dando como resultado una experiencia de juego que promete ser francamente divertida.

Por lo demás, el resto de apartados, como el gráfico y el sonoro, estarán a la altura de las circunstancias, aunque ciertas animaciones deberían pulirse...

LA CLAVE El nuevo enfoque de las misiones, su modo Online y el editor de personajes prometen dejarnos cientos de tardes inolvidables. **PRIMERA IMPRESIÓN**





Los tiroteos y la más intensa acción serán los protagonistas de *SFOS.*



Los escenarios serán gigantescos y en ellos deberemos abatir a cientos de terroristas.



Podremos conseguir cientos de accesorios y armas para personalizar a nuestro "héroe".

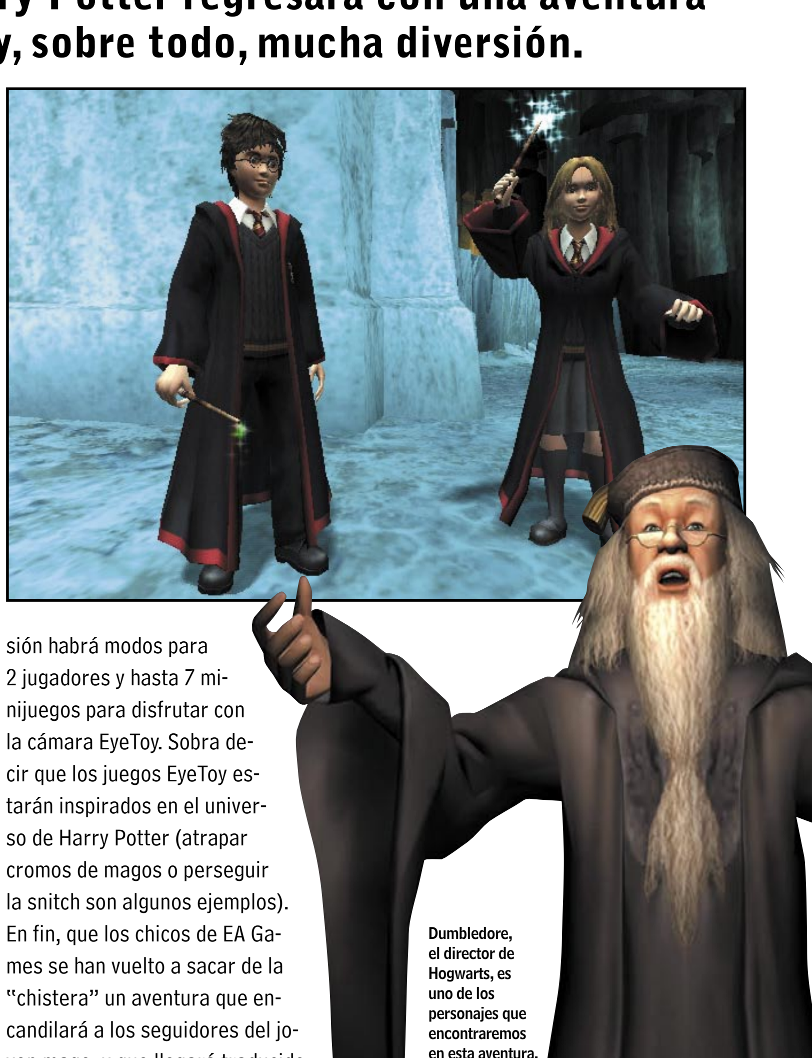
Compañía **EA Games** | Género **Aventura** | Fecha prevista **26 de mayo**

Vive la magia como nunca habías soñado

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

El tercer curso en el colegio de magia y hechicería Hogwarts está a punto de llegar a los cines. Para celebrarlo, Harry Potter regresará con una aventura cargada de misterio, sorpresas y, sobre todo, mucha diversión.





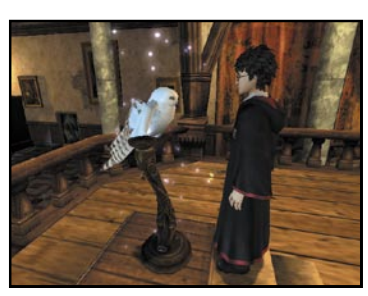
Poco antes del estreno de la tercera película del aprendiz de mago más famoso del mundo (que tendrá lugar el próximo mes de junio), EA Games lanzará *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*, una sorprendente aventura basada en la película y el libro homónimos. En ella tendremos que afrontar la escapada del misterioso Sirius Black de la prisión de Azkaban, la llegada de los escalofriantes Dementores y otras terribles amenazas que tendréis que descubrir por vosotros mismos. Afortunadamente, para afrontar todos estos peligros Harry contará con la inestimable ayuda de sus inseparables amigos Ron y Hermione. En todo momento podremos alternar el control entre los tres amigos (el resto estará controlado por la consola), algo que será muy útil, ya que cada uno tendrá habilidades y hechizos exclusivos. En este sentido, los personajes resultarán mucho más "maduros", tanto físicamente como en sus dotes mágicas (sus hechizos serán poderosos y numerosos).

EN EL DESARROLLO HABRÁ MOMENTOS de acción, plataformas, puzzles e incluso toques cooperativos, consiguiendo así un desarrollo más entretenido que en anteriores entregas. Divertido y variado, ya que en esta ocasión habrá modos para 2 jugadores y hasta 7 minijuegos para disfrutar con la cámara EyeToy. Sobra decir que los juegos EyeToy estarán inspirados en el universo de Harry Potter (atrapar cromos de magos o perseguir la snitch son algunos ejemplos). En fin, que los chicos de EA Games se han vuelto a sacar de la "chistera" un aventura que encandilará a los seguidores del joven mago, y que llegará traducido y doblado. El mes que viene, más.

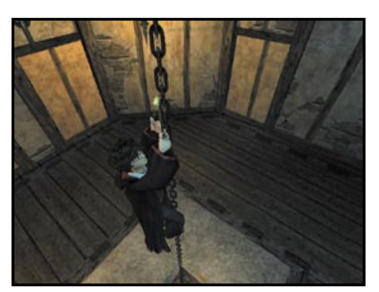
Dumbledore, el director de Hogwarts, es uno de los personajes que encontraremos en esta aventura. Pero tranquilos, que habrá muchos más.

LA CLAVE La tercera aventura de Harry Potter será todavía más divertida, variada y sorprendente que las anteriores. No le pierdas la pista. **PRIMERA IMPRESIÓN**

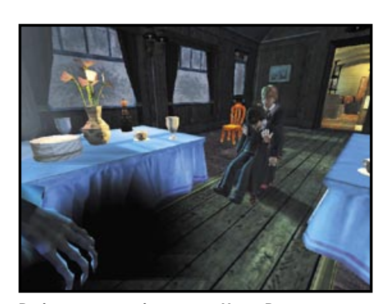




Harry Potter y el Prisionero de Azkaban se basará en el libro y la película del mismo nombre.



En el juego encontraremos acción, plataformas, puzzles... e incluso 7 minijuegos para EyeToy.



Podremos controlar tanto a Harry Potter como a Hermione y Ron. Cada uno tendrá sus poderes.

Compañía **Capcom** | Género **Lucha** | Fecha prevista **28 de mayo**

Samuráis unidos en la lucha

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

De nuevo, los seres de ultratumba van a atacar el Japón medieval y sólo los samuráis con el poder de absorber almas pueden detenerlos. Y a ti te toca elegir bando en apasionantes luchas para hasta cuatro jugadores simultáneos.





Ofreciéndonos la visión más mágica y sobrenatural del Japón feudal, las dos entregas de la serie *Onimusha* se ganaron un puesto entre las mejores aventuras de PS2. Y, aunque *Onimusha 3* no estará disponible hasta el último trimestre del año, pronto héroes como los samuráis Samanosuke y Jubei desenfundarán sus katanas de nuevo en un juego de lucha para hasta cuatro jugadores simultáneos. La rapidez y la emoción en los combates va a estar garantizada gracias a un sistema de control que nos permitirá desarmar al enemigo o ejecutar combos con total sencillez. Y todos los personajes usarán el poder Oni, marca de la saga, para absorber las almas de los enemigos y así ejecutar poderosos ataques. Además, aunque los combates serán en 2D, los escenarios tendrán diversos planos de altura por los que nos desplazaremos saltando, y en los que aparecerán ítems que nos permitirán ejecutar técnicas especiales.

UN BUEN PUÑADO DE MODOS DE JUEGO exprimirán a fondo este estilo de lucha: el modo Historia, para un jugador, variará dependiendo del personaje, y nos propondrá retos como acabar con un número determinado de enemigos o absorber cierta cantidad de almas en un tiempo limitado. Tras cada combate, conseguiremos nuevas armas o mejoraremos las características de nuestro héroe. Pero lo mejor serán los combates para cuatro jugadores simultáneos, que proporcionarán altas cotas de diversión. El colofón lo podrán un aspecto gráfico muy atractivo y gran cantidad de secretos, ya que a los 14 personajes disponibles en un primer momento se unirán más de una docena ocultos. Elementos más que suficientes para que la acción al estilo samurái se vuelva a poner de moda en PS2.

LA CLAVE | **Todo el atractivo de la saga *Onimusha* en un juego de lucha que apostará por la acción más intensa para hasta cuatro jugadores.** | **PRIMERA IMPRESIÓN**



Samanosuke, el héroe del primer *Onimusha*, volverá en este juego de lucha antes de protagonizar *Onimusha 3*.

El juego incluirá más de 25 personajes distintos, entre héroes y villanos de la saga *Onimusha*.



Las partidas Multijugador, para hasta 4 personas, serán uno de los mayores atractivos del juego.



El estilo de lucha será sencillo, y hasta podremos recoger ítems para ejecutar ataques especiales.

Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Fecha prevista **30 de abril**

Los pistoleros más duros ajustarán cuentas en PS2

RED DEAD REVOLVER

Un matojo atraviesa la polvorienta calle del pueblo. Dos pistoleros se miran fijamente bajo un sol de justicia, y acercan sus manos a los revólveres que cuelgan de sus cintos. Esto es el Oeste y aquí sólo sobreviven los más rápidos.

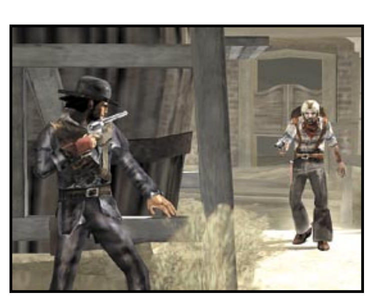


En los setenta, películas como "La muerte tenía un precio" o "Por un puñado de dólares" mostraron la cara más violenta del lejano Oeste. Y en estos "spaguetti westerns" se inspira la última creación de los chicos de Rockstar, responsables de la saga *Grand Theft Auto*. Su nombre es *Red Dead Revolver*, un juego de acción y disparos en tercera persona que nos trasladará a los polvorientos pueblos y extensas llanuras del Oeste americano, en un tiempo en el que esa tierra sólo podía considerarse salvaje.

El principal protagonista de la aventura será Red, un cazarrecompensas con aspecto a lo Clint Eastwood. Cuando era un niño, el malvado general mexicano Javier Diego asesinó a su familia, y ahora Red busca venganza. Pero para culminar su misión no estará solo: durante el juego manejaremos a seis personajes distintos, todos diestros disparando, y cada uno con una habilidad propia. Por ejemplo, Red será insuperable con sus dos revólveres, y hasta disparará a cámara lenta para acabar con grupos de enemigos en segundos. Y el General Diego (al que manejaremos en medio del campo de batalla, durante una misión que se desarrolla en su juventud) usará su punto de mira para indicar a la artillería qué zona concreta debe atacar.

LA MAYORÍA DE LAS FASES SERÁN A PIE y nos invitarán a "despachar" a tiros a cientos de enemigos. La variedad estará asegurada gracias a momentos sacados de las mejores pelis del Oeste: persecuciones a caballo y emocionantes duelos singulares contra los más peligrosos pistoleros. Además, la ambientación será tremendamente fiel a la época que recrea, destacando sobre todo el arsenal del que dispondremos (como el revólver Colt, el rifle Winchester o la dinamita). El ácido sentido del humor "marca Rockstar" será el colofón para un juego que promete acción de calidad y todo el encanto de los clásicos "westerns".

LA CLAVE | **Intensos tiroteos, seis personajes controlables, fases a caballo... Este viaje al salvaje Oeste tiene una pinta de lo más atractiva.** | **PRIMERA IMPRESIÓN** **MB**



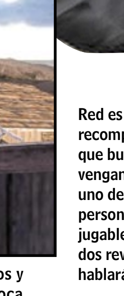
***Red Dead Revolver* será un intenso juego de disparos ambientado en el viejo Oeste.**

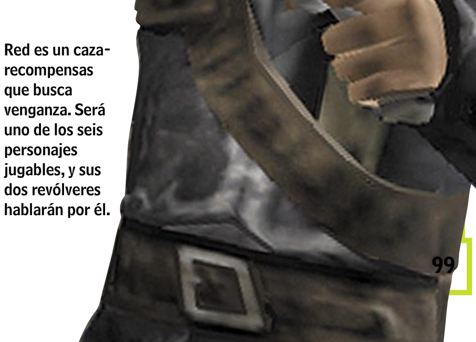


Momentos a caballo y duelos singulares darán variedad a un desarrollo plagado de acción.



Su estética se inspirará en los polvorientos y decadentes "westerns" que marcaron época.





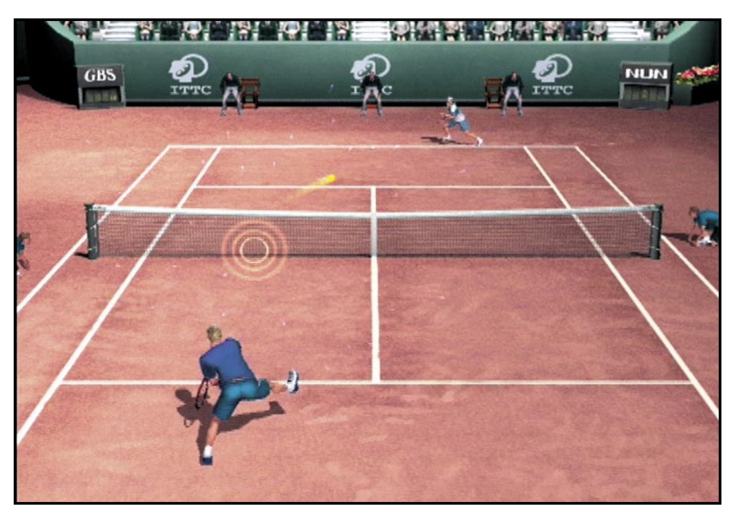
Red es un cazarecompensas que busca venganza. Será uno de los seis personajes jugables, y sus dos revólveres hablarán por él.

Compañía **Namco** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **21 de mayo**

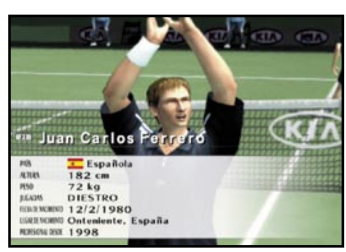
¿Quieres ser el nuevo Ferrero?

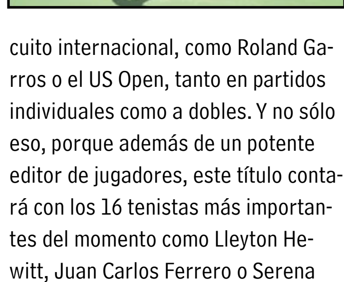
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

A *Virtua Tennis*, el mejor título de tenis en PS2, le ha salido un duro y serio competidor. ¿Podrá este nuevo juego alzarse con el torneo?



Pro Tournament 2 **presentará un total de 16 tenistas reales, con los que podremos participar en los torneos y competiciones más importantes del mundo, como Roland Garros.**





Para ser un ídolo del tenis ya no será necesario que te machaques en duros entrenamientos: la segunda entrega de este simulador de tenis te lo pondrá en bandeja practicando tan sólo un poco con el pad. En cualquiera de sus modos de juego (Arcade, Carrera Profesional, Desafío...) podremos participar en los más prestigiosos campeonatos del circuito internacional, como Roland Garros o el US Open, tanto en partidos individuales como a dobles. Y no sólo eso, porque además de un potente editor de jugadores, este título contará con los 16 tenistas más importantes del momento como Lleyton Hewitt, Juan Carlos Ferrero o Serena Williams. Todo un lujo.

En cuanto al apartado técnico, el juego brillará a gran altura, gracias a unos estupendos gráficos (destacarán las suaves animaciones), un contundente apartado sonoro y, lo más importante, un sistema de control que nos permitirá dominar todo tipo de golpes con un poco de práctica. Sin duda, un título muy a tener en cuenta.

LA CLAVE Toda la emoción del tenis en un título que contará con un amplio abanico de tenistas reales y modos de juego. **PRIMERA IMPRESIÓN**



Compañía **Konami** | Género **Acción** | Fecha prevista **21 de mayo**

Muy femeninas... y letales

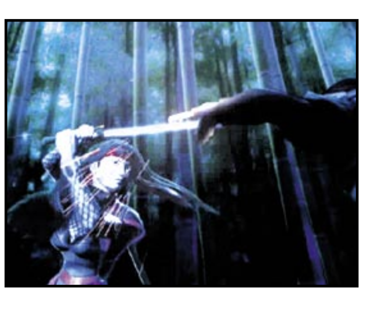
CY GIRLS

No te dejes engañar por su belleza, porque estas dos chicarronas son de lo más peligroso cuando se ponen en acción.

Basado en una popular línea de figuras japonesas, *Cy Girls* será un juego de acción en tercera persona que nos transportará hasta un sombrío futuro donde las Megacorporaciones tienen el control de la sociedad y los "ciberterroristas" se extienden como una plaga. Encargadas de controlar esta terrible situación estará el dúo protagonista del juego: Aska y Ice, con las que viviremos dos aventuras totalmente independientes. Mientras que la primera es una mujer ninja experta en el combate cuerpo a cuerpo, las armas blancas y el sigilo, la segunda tiene una destreza innata para manejar todo tipo de armas de fuego. Con estas habilidades, un contundente arsenal y sofisticados gadgets futuristas, nos enfrentaremos a todo tipo de peligros y enemigos en el mundo real y en un universo virtual al que tendremos que "conectarnos" para adquirir más habilidades. El remate lo pondrán los cuidados apartados sonoro y gráfico, este último apoyado en el motor de *Metal Gear Solid 2*. En fin, los fans de la acción tienen una cita doble...



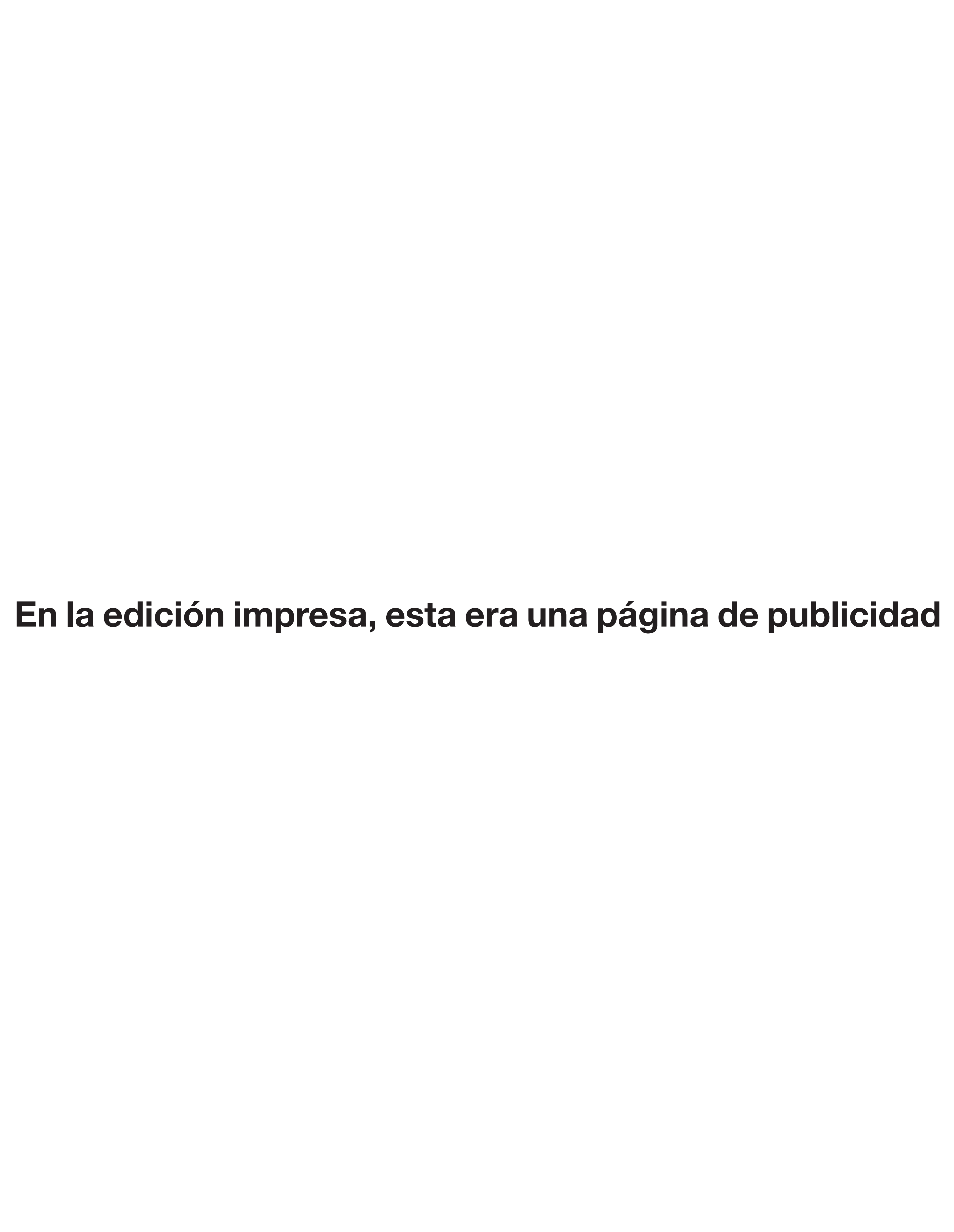
Cy Girls **estará compuesto por dos discos DVD, cada uno protagonizado por una fémina. Sus aventuras y habilidades serán distintas: Ice será una experta con las armas y Aska, en el sigilo y la lucha.**





LA CLAVE Dos aventuras de acción al precio de una, en las que podremos controlar a dos chicas con habilidades muy distintas. **PRIMERA IMPRESIÓN**




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS + VENDIDOS

(N) **1. El Rey León 3 Ed. Especial**
- Género: **Dibujos animados**
- Distribuidora: **Walt Disney**
- Precio: **21,95 €**

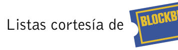


(↓) **2. Piratas del Caribe**
(↓) **3. El Paciente Inglés**
(=) **4. Ciudad de Dios**
(N) **5. Master & Commander**
(↓) **6. La vida de Brian**
(N) **7. Chicago**
(↓) **8. El jovencito Frankenstein**
(↓) **9. Caballeros de la mesa cuadrada**
(N) **10. Willow Ed. Especial**

LOS + ALQUILADOS

(↑) **1. Piratas del Caribe**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Walt Disney**
- Precio: **23,95 €**

(↑) **2. Underworld**
(↑) **3. Días de Fútbol**
(N) **4. Basic**
(N) **5. Identidad**
(↓) **6. La Liga de los Hombres Ext.**
(N) **7. La Maldición (The Grudge)**
(N) **8. Dos Policías Rebeldes 2**
(N) **9. Master & Commander**
(↓) **10. Confidence**

Listas cortesía de 

NUESTROS FAVORITOS



(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) **2. Indiana Jones (Trilogía)**
(N) **3. Matrix Revolutions**
(↓) **4. Alien Quadrilogy**
(=) **5. Matrix Reloaded**
(=) **6. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↑) **7. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(↓) **8. Hermanos de Sangre**
(N) **9. Piratas del Caribe Ed. Esp.**
(=) **10. Harry Potter y la Cámara...**





■ Neo hace frente a su destino

Matrix Revolutions

Tercera y última entrega de la saga "Matrix", que continúa directamente con la segunda parte. Así, por un lado asistimos finalmente a la inevitable confrontación de los humanos contra el ejército de Centinelas que las máquinas han mandado para borrar todo rastro de Zion de una vez por todas. Y por otro, Neo tendrá que hacer frente a un agente Smith que, además de volverse loco, ha terminado por convertirse en una amenaza que pone en peligro a todos, hombres y máquinas. ¿Serán suficientes los esfuerzos de Neo, Morfeo, Trinity y compañía por poner fin a la guerra entre hombres y máquinas? ■ **Igual que la anterior: entretenida y visualmente espectacular.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 27 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano e Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués, Inglés para sordos.

Extras:
- Una mirada al juego Online de Matrix.
- Cómo se hizo la última entrega de la Trilogía.
- Efectos especiales.
- Detrás de la lucha final entre Neo y Smith.
- Cronología de Matrix.
- Evolución 3D...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

■ Una historia de fantasía del creador de "Los Teleñecos"

Dentro del Laberinto. Ed. Coleccionista

Sarah tiene que hacer de canguro de su hermanastro pequeño. Harta de hacerlo, convoca a los Goblins de su libro favorito, "Laberinto", para que se lleven a Toby. Arrepentida, no le quedará más remedio que seguirle al mundo de la fantasía para rescatarle de las garras del perverso Rey de los Goblins, interpretado por David Bowie. ■ **Tiene de todo: aventuras, monstruos, canciones...**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 29,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Sorround: Inglés, Francés, Alemán, Castellano

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Alemán, Francés.

Extras:
- Cómo se hizo.
- Trailers de cine.
- Galerías de fotos.
- Detrás de las escenas.
- Actores y personajes.
- Concepto de arte.
- Juego de postales.
- Storyboards...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

■ El crimen se traslada ahora a Miami

CSI Miami 1ª Temporada (Ep. 1-12)

Le ha tocado el turno a CSI Miami de ir saliendo en DVD. Así, este primer pack nos ofrece la mitad de la primera temporada en la que, junto a Horatio Caine y su equipo, iremos resolviendo los más variados asesinatos que suceden en Miami, aunque usando a veces métodos distintos a los de Grissom. ■ **Si eres un fan de "CSI Las Vegas", "Miami" también te va a gustar.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: SAV.
Precio: 30 €.
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano.

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.

PELÍCULA: B | EXTRAS: MM






■ **Diversión y ternura en las profundidades del mar**

Buscando a Nemo

Nemo es un pequeño pez payaso capturado por unos buceadores y que va a parar, provisionalmente, a la pecera de un dentista junto a otros peces. Su padre, decidido a rescatarle aunque tenga que recorrer todo el océano, emprenderá un viaje arriesgado en el que tendrá la ayuda de tiburones vegetarianos, tortugas surferas y gaviotas entre muchos otros.

■ **La última propuesta de los creadores de "Toy Story" que gustará tanto a grandes como a pequeños. Diversión garantizada.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Walt Disney
Precio: 24,95 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Castellano. Dolby Digital 5.1 EX.: Castellano, Inglés. Dolby Digital Sorround: Inglés.

Subtítulos:
- Inglés, Castellano, Inglés para sordos...

Extras:
- Acuario Virtual.
- Juegos y cuentos.
- Escenas eliminadas.
- Corto "Knick Knack".
- Vídeo musical animado de Robbie Williams...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: E



■ **Deja volar tu imaginación**

La Historia Interminable
20 Aniversario

Bastián es un niño de once años cuya vida se ha visto afectada por la pérdida de su madre. Perseguido por los matones del colegio, se refugia en una tienda donde encuentra el libro "La Historia Interminable", una fábula mágica llena de aventuras, amistad y peligros en la que se verá envuelto junto a Atreyu, el protagonista del cuento, para salvar a Fantasía de la terrible "Nada".

■ **Muy buena adaptación del libro de Michael Ende, por la que no pasa el tiempo, y que gustará sobre todo a los más pequeños de la casa.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Suevia Films
Precio: 18 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano. Dolby Digital 2.0: Castellano, V.O.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras
- Cómo se hizo.
- Ficha artística
- Ficha técnica.
- Filmografías.
- Videoclip de Limahi.
- Otros títulos disponibles.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: B

Huevos de Pascua
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Snatch: Cerdos y Diamantes

→ MULTAS DEL RODAJE:
Ve a "Contenidos Extras" y pulsa "Siguiente" para avanzar una página. Luego ponte sobre la opción "Tráiler de Cine" y pulsa ↑ dos veces. Saldrá un icono con el símbolo del dólar ($). Si pulsas OK verás una lista de "multas" o "penalizaciones" que se les imponían a los miembros del equipo durante el rodaje...



→ INSULTOS ENCADENADOS
Dentro de "Contenidos Extras" de la página 3, ponte sobre la opción "Notas de Producción" y pulsa ↑. Aparecerá otro icono con un símbolo de admiración (!). Pulsa OK y accederás al secreto más divertido: un montaje visual con todos los insultos de la película enlazados (con o sin censura, según elijamos). No hay subtítulos.

→ BOCADILLOS DE MICKEY:
En el menú principal, pulsa ↑ y aparecerá un "bocadillo de tebeo". Pulsa OK y accederás a la opción de subtítulos de Mickey. Son subtítulos en inglés y sólo funcionan cuando habla el gitano Mickey.

■ **El terror nunca tiene fin**

Halloween Resurrection

Un grupo de jóvenes, al más puro estilo "Gran Hermano" se mete con cámaras en la casa en la que vivió Michael Myers para retransmitir un juego "con riesgo". Por supuesto, el que Myers fuera decapitado en la anterior entrega no supondrá un obstáculo para que vaya a dar la "bienvenida" a los nuevos inquilinos...

■ **Si te gustan las películas de terror y "Gran Hermano", te lo vas a pasar pipa.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Lauren Films
Precio: 24 €.
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano e Inglés. DTS: Castellano.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- Biofilmografía de director y actores.
- Escenas inéditas.
- Rodando con Jamie Lee Curtis.
- Webcam Especial.
- Finales alternativos.
- Storyboards.
- DVD-Rom...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB

■ **Fantasía y artes marciales en la lucha entre el bien y el mal**

Zu Warriors

Zu es una provincia mítica donde el mundo infernal, el de las artes marciales y el de la luz se entrecruzan. El Gran Maestro del Clan Omei se lanza a la batalla definitiva contra las fuerzas del mal, encarnadas en Onyx. Pero algo sale mal y Onyx aprovechará esto para imponer la oscuridad en el mundo.

■ **Si aún no has descubierto el cine fantástico oriental, es una buena opción.**



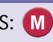
■ FICHA TÉCNICA

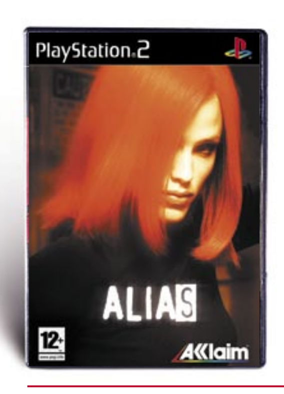
Distribuidor: SAV
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Euskera, V.O. (Subtitulado).

Subtítulos:
- Castellano.

Extras:
- Ficha artística.
- Ficha técnica.
- Ficha de doblaje.
- Filmografías.
- Tráiler.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: M





¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Alias!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Alias* para PS2 que Acclaim y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

BUSCA LOS ERRORES

ANDAR CON SIGILO Y EVITAR SER DESCUBIERTO NO ES NADA FÁCIL, Y SINO, QUE SE LO DIGAN A LA PROTAGONISTA DE *ALIAS*. Pero más difícil todavía es encontrar las 7 diferencias que hay entre estas dos imágenes. Pon a prueba tu vista y entrenamiento de élite y enfréntate a este difícil reto.





PASATIEMPO CONCURSO

LA RESPUESTA VERDADERA

¿A, B, O C...? UNA SOLA OPCIÓN QUE PUEDE PREMIARTE CON EL ESTUPENDO JUEGO ALIAS. Elige correctamente la repuesta verdadera y llévate el premio a casa. ¡No lo dejes escapar!

A En *Alias*, la protagonista del juego derrota a sus enemigos con un grito huracanado.

B A lo largo del juego visitaremos diversos lugares del mundo como, por ejemplo, Hong Kong.

C Si terminas el juego con buena puntuación, desbloqueas un código para ver la serie de TV completa.

SOLUCIÓN: ❑



HUMOR



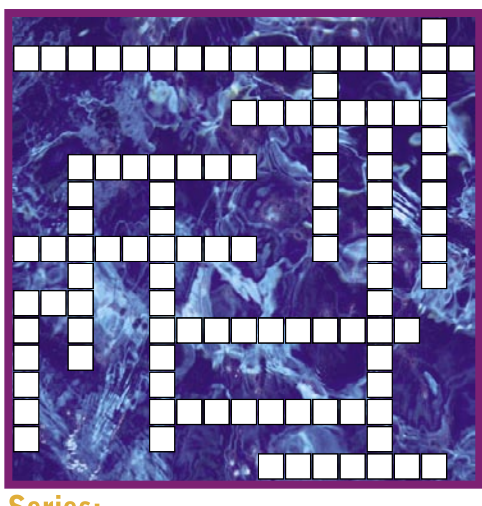




CRUZADA TELEVISIVA

COMO YA SABRÉIS, ALIAS PROVIENE DE UNA EXITOSA SERIE DE TV, Y ES CON ESTAS PRODUCCIONES TELEVISIVAS CON LAS QUE VAMOS A JUGAR AHORA. ¿Serías capaz de hacer memoria y recordar los nombres de catorce series de TV y, de paso, rellenar nuestra famosa cruzada? Seguro que te acuerdas de todas ellas.





Series:

El Equipo A, CSI, Macgyver, Buffy Cazavampiros, Friends, Twin Peaks, Fraiser, La Familia Adams, Expediente X, Hércules, Cheers, Embrujadas, Felicity, Los Soprano.

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 64 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play64 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de abril al 16 de mayo de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de portada + gastos de envío*.

Nº52



Guía coleccionable: *Splinter Cell.*
Guías: *Los Sims* (1ª parte) y *Tenchu 3* (1ª parte).
Suplemento: 16 guías prácticas, con trucos y estrategias, para guardar en los juegos.

Nº53



Guía coleccionable: *Final Fantasy X.*
Guías: *Los Sims* (final), *Tenchu 3* (final) y *Silent Hill 2 Director's Cut.*
Suplemento: Todo para jugar Online.

Nº54



Guía coleccionable: *Enter The Matrix* y *X-Men 2.*
Guías: *Moto GP3* y *Rygar.*
Comparativa: Aventuras de terror a examen.
Suplemento: Las novedades del E3 de 2003.

Nº55



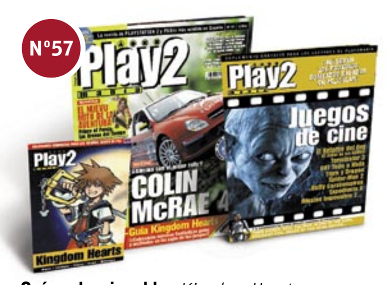
Guía coleccionable: *Silent Hill 3.*
Guías: *Hulk, ISS3 y Clock Tower.*
Comparativa: Arcades de velocidad.
Suplemento: Guía de compras.

Nº56



Guía coleccionable: *Tomb Raider. EADLO.*
Guías: *Ratchet & Clank* y *Midnight Club II.*
Comparativa: *Indiana Jones* Vs *Tomb Raider.*
Suplemento: Más de 3.000 trucos.

Nº57



Guía coleccionable: *Kingdom Hearts.*
Guías: *SOCOM* y *Midnight Club II.*
Comparativa: Los mejores juegos de rol.
Suplemento: Juegos de Cine.

Nº58



Guía coleccionable: *007 Nightfire* y *Medal of Honor Frontline.*
Guías: *Colin McRae 04* y *Soul Calibur II.*
Comparativa: Juegos de lucha.

Nº59



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado.*
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3.*
Comparativas: *FIFA 2004* Vs *PES3.*
Suplemento: 40 fichas de trucos.

Nº60



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3 y Broken Sword.*
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.

Nº61



Guía coleccionable: *Ghosthunter.*
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004.*
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.

Nº62



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun.*
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3.*
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.

Nº63



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle.*
Guías: *007: Todo o Nada* y *Dragon Ball Z 2.*
Comparativa: Acción táctica.
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Si quieres tener tus ejemplares de Play2Manía a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

COMPARATIVA
→ MAFIOSOS
Driv3r, *True Crime*, *Vice City*, *The Getaway*... En un mes descubriremos quién impone su ley en las calles.

GUÍA
→ FORBIDDEN SIREN
Sobrevive a la genial pesadilla nipona de Sony con nuestra guía completa.

A LA VENTA EL **14** DE MAYO

REPORTAJE
→ AVANCE E3
Nos adelantamos a la feria más importante de los videojuegos con un completo avance.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

AVANCE
→ SPLINTER CELL 2
Sam Fisher se enfrenta a su segunda aventura en PS2... y nosotros os adelantamos los detalles.

→ NOVEDADES
No te pierdas los análisis de títulos tan esperados como *Syphon Filter Omega Strain*, *Hitman Contracts*, *Red Dead Revolver*, *Obscure*, *Champions Of Norrath*, *Serious Sam*...

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones de éxitos como *GT4 Prologue*, *Athens 2004*, *Shellshock Nam '75*, *Psy Ops*, *SingStar*, *Shrek 2*, *Karaoke Revolution*...

→ PERIFÉRICOS
Mandos DVD, volantes, pads, equipos de sonido, pistolas... Un mes más analizaremos los periféricos y complementos más interesantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías, el mes que viene encontrarás la solución completa para *SOCOM II U.S. Navy Seals* y *Euro 2004*.

→ GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2004

Printed in Spain

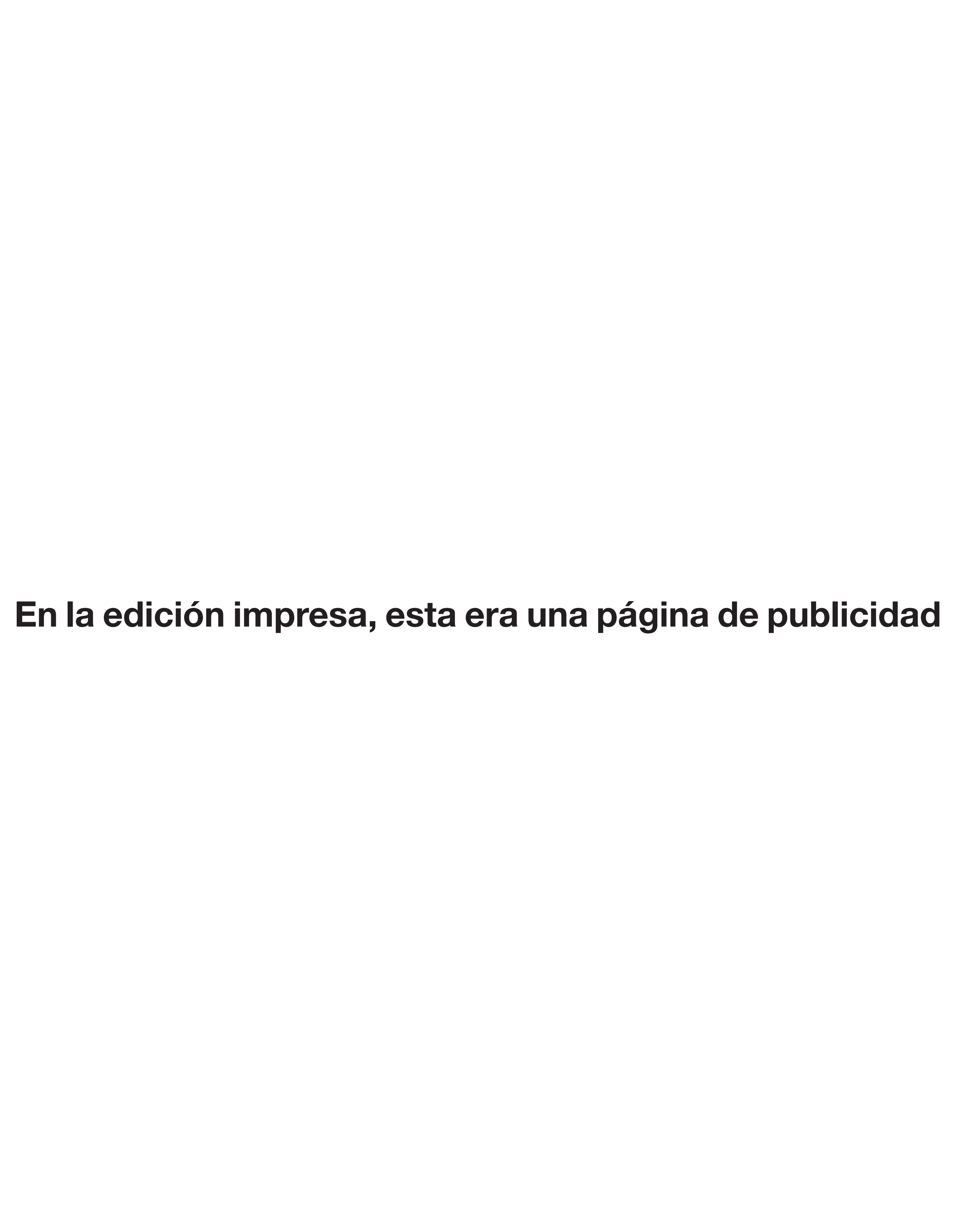
Publicación controlada por OJD

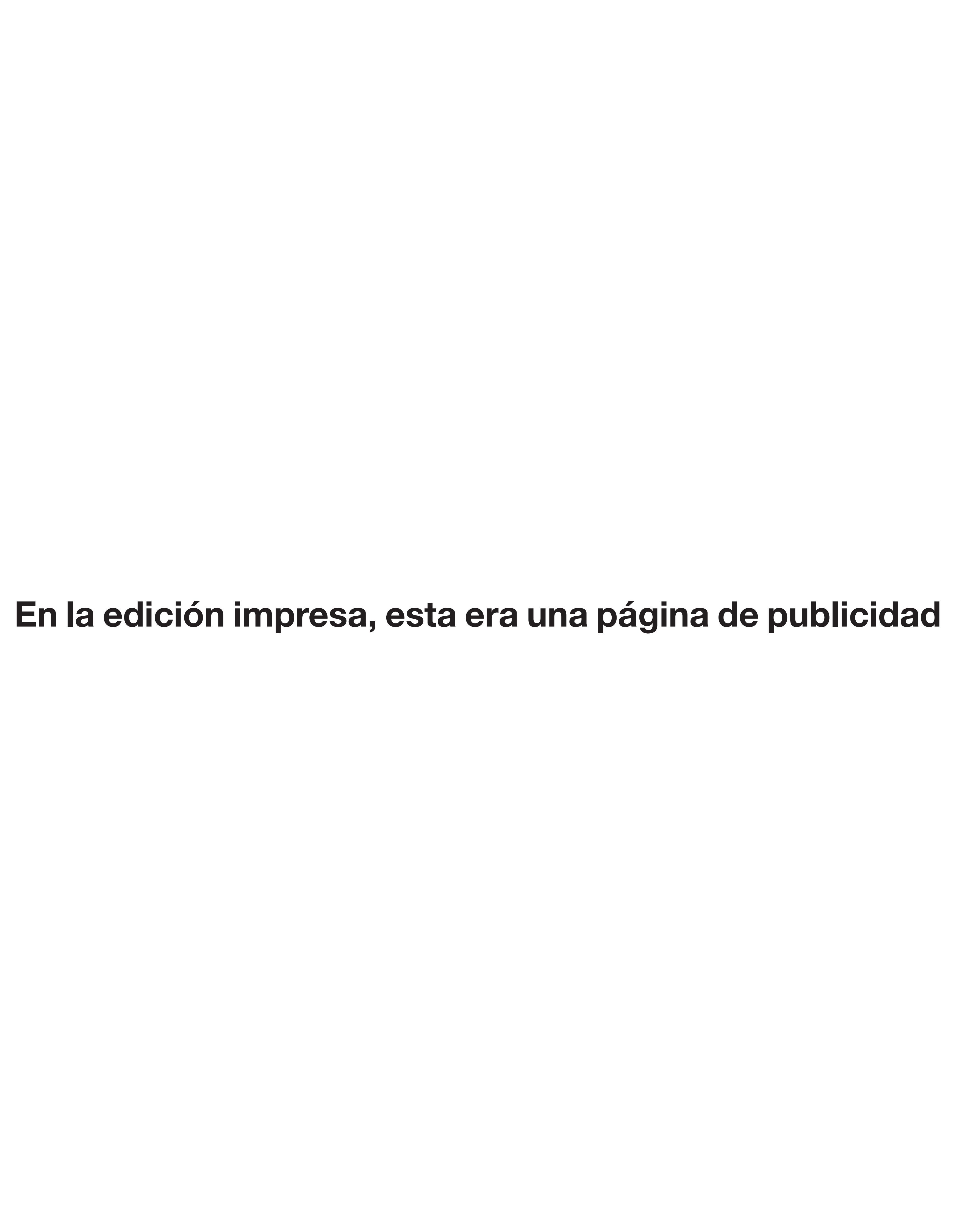
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

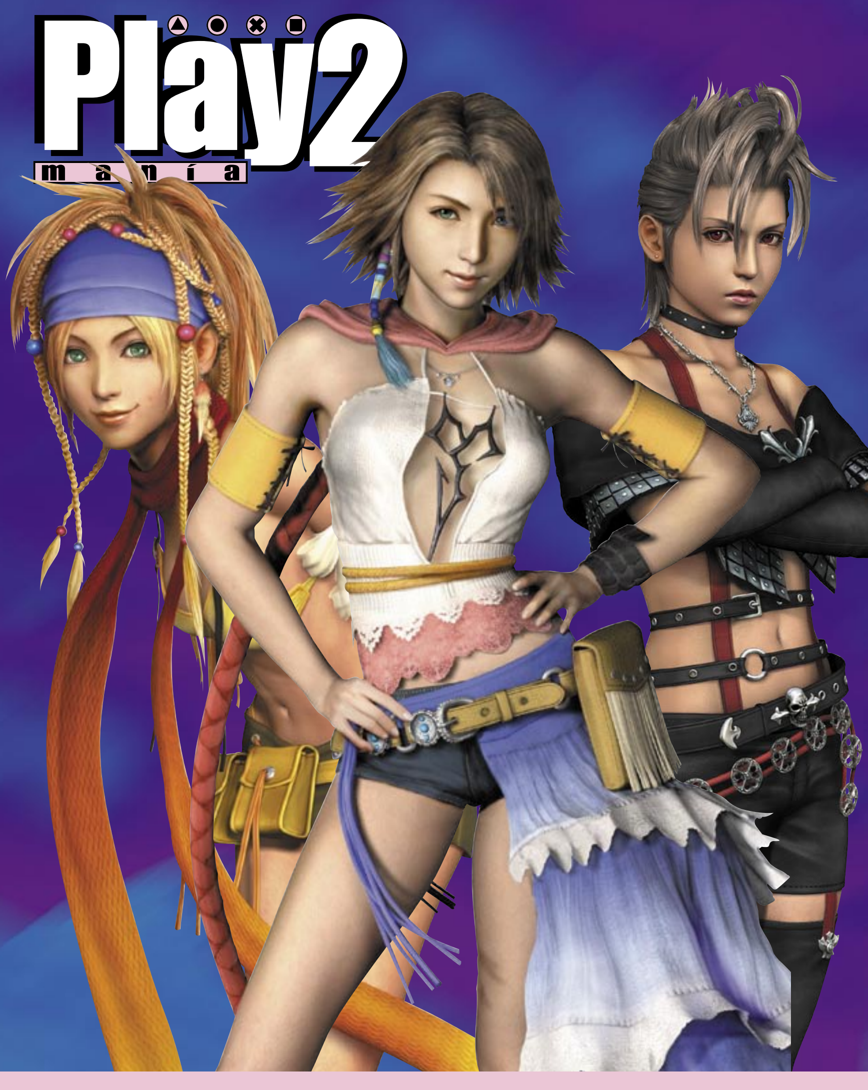
axel springer


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº29



Final Fantasy X-2

Vestisferas • Mapas • Enemigos • Misiones paralelas

¿Te quedaste con ganas de seguir recorriendo Spira después de *Final Fantasy X*? Pues olvídate de la Guía Campsa, lo que necesitas es una como ésta. Enemigos, minijuegos, objetivos... aquí lo encontrarás todo. ¿Preparado? ¡¡Pues vamos allá!!.



CAPÍTULO 1

01 LA LOSA DE ATUENDOS





Parece que tras *Final Fantasy X* la aventura continúa para Yuna y Rikku. ¿Aparecerá Tidus en esta nueva aventura? Para averiguarlo tendremos que ir al grano, así que preparados, listos... ¡ya!

Tras la impresionante CG tendrás que enfrentarte a una Yuna falsa. Ataca primero a los bailarines y después a Yuna **(1)**. Al acabar el combate, una escena nos hará cambiar de escenario; **sigue los pasos de la impostora**, lucha contra los enemigos que aparezcan en escena para impedirte el paso y **entra en el primer desvío a la izquierda** para ver a un **moguri**; inspecciónalo y sigue el camino principal. Espera a que una nueva CG nos muestre a la verdadera Yuna.

Con el equipo al completo, hay que enfrentarse a Logos y Ormi (2). Deshazte primero de Logos (el alto) con ayuda de la **magia Rompebrazo** de Paine y céntrate con Yuna y Rikku en el "gordito" Ormi. Tras unos golpes aparecerá en escena **Leblanc**, la falsa Yuna.

Para deshacerte de ella, usa la Losa de Atuendos y ataca con Rikku y Paine sin descanso **(3)**. Al finalizar el combate, una nueva escena dará por terminada la misión.



02 EL MONTE GAGAZET

Tienes que **descansar** en todos los capítulos en la **zona de recreo** del Barco Volador para ver una escena extra en el Capítulo 5 y subir el porcentaje de juego visto al 100%.

Después de las presentaciones, habla con todos los compañeros que hay en el Puente de la nave **(1)**. Cuando lo hayas hecho, usa el **ascensor** para ir a la zona de recreo.

Habla allí con **Barrabar** y dará inicio la misión. Sube hasta el puente y elige ir al **Monte Gagazet**.

Empieza a luchar contra los enemigos que encuentres al paso y pierde un poco de tiempo ganando **puntos de experiencia** y aprendiendo habilidades de las Vestisferas.

Sigue a tus compañeras saltando y trepando por las ruinas **(2)**. Al llegar al piso inferior (donde se encuentra







3



4

la **Esfera del Viajero**), monta en la **plataforma** que verás a la izquierda y pulsa el **interruptor**. En el piso inferior, trepa por las rocas de la derecha para llegar a una gran plataforma exterior. Allí encontraremos a **Leblanc** y sus discípulos.
(CUADRO COMBATE LEBLANC)

Cuando acabes con ellos, entra en el edificio e intenta llegar primero a **la cima** de las ruinas. Entra por la puerta que verás a la izquierda y, tras enfrentarte con los enemigos que dejará Logos, llega hasta la **primera bifurcación** del pasillo. A cada lado verás **dos interruptores** que tendrás que accionar si quieres seguir avanzando. Tras esto, sigue todo recto por este pasillo **(3)** hasta el exterior de las ruinas. Ve a la izquierda, deshazte de los enemigos que dejará Ormi y **sube a los pilares caídos** de la derecha **(4)**. Trepa y salta por las ruinas. **Salva la partida** y sube por las escaleras de la derecha. Arriba verás quién custodia la Esfera.
(CUADRO COMBATE BORIS)

Entra en el edificio, observa cómo las Gaviotas cogen la **Esfera (5)** y sal de nuevo al exterior para subir automáticamente al Barco. Tras las sucesivas escenas, **habla con Shinra** para ver lo que contiene la Esfera y conseguir un **nuevo trajecito: Maga Negra**. Sonará la alarma al descubrir más Esferas. **Escucha la explicación de los Enlaces atentamente** y prepárate para disfrutar de nuevas aventuras.

↘ LEBLANC

LEBLANC:
- **Puntos Vida: 120.**
- **Puntos mágicos: 320.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Utilizar: Rompebrazo.**

ORMI:
- **Puntos Vida: 100.**
- **Puntos mágicos: 25.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Utilizar: Rompebrazo.**

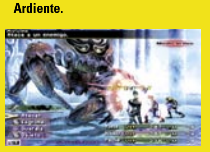
LOGOS:
- **Puntos Vida: 130.**
- **Puntos mágicos: 25.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Utilizar: Rompebrazo.**



5

↘ BORIS

- **Puntos Vida: 804.**
- **Puntos mágicos: 0.**
- **Débil a: ataques físicos y magia Fuego.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Sable Ardiente.**



■ 03 RECORRIENDO EL MAPA

Antes de seguir con la aventura podrás **visitar otros lugares** en los que obtendrás objetos interesantes; así que **accede al navegador** y sigue nuestras instrucciones.

- Dirígete al Bosque de Macalania y podrás realizar **dos misiones optativas**: avanza por el sendero luminoso hasta el final y, al llegar al siguiente claro avanza por la segunda salida a la derecha. En el centro del lago, **habla con Tromel (1) 4 veces** y obtendrás la **Esfera de Look Súper de Paine**.

Sal de nuevo al claro y avanza por el camino superior. Una escena te mostrará al **viejo Oaka**, síguele hasta el inicio del Bosque de nuevo por el camino luminoso y después avanza por la derecha. Al llegar al claro con cuatro salidas, escoge la de arriba, busca a Oaka en la zona de la izquierda del escenario **(2)** y habla con él, escogiendo la **primera opción**, para conseguir que Oaka esté en la nave. Además, recibirás una **Losa de Atuendos.** Los enemigos en esta zona son muy difíciles.



1



2



- **Avanza hasta la senda de las Rocas Hongo**. Habla con los **soldados** que custodian el camino y acepta su desafío. Al entrar en la zona de los monstruos verás a **Ormi y Logos**; síguelos al piso inferior, avanza hasta el final y cuando veas un **punto para salvar** entra en la **cueva** de detrás. Una escena nos mostrará cómo encuentran la **Esfera**. Sube a las rocas y avanza por la izquierda por todo el sendero hasta dar con un **ascensor (3)**. Sube para ver a Elma y terminar la misión. **Puedes subir a la Base de Nooj** en el ascensor y **hablar con Lucil** en la puerta del campamento, pero si no es la segunda vez que juegas, no verás nada más.

- **El siguiente viaje dependerá de** cómo quieras jugar. Si vas allí y realizas la misión que te proponen **no podrás conseguir un objeto Accesorio que quita 9.999 puntos de vida** en estado crítico. Sin embargo, **si no lo haces ahora no podrás completar un capítulo** en el mismo lugar más adelante; tú decides. Si prefieres terminar la historia, ve al **Río de la Luna (4)**, **habla con el hombrecito vestido de rojo** y después sigue el sendero hacia el sur. Mucho más adelante encontrarás a un **individuo al que tendrás que escoltar** para llevarlo junto a Tobli. Cuando se acerque algún ladrón, acércate hasta él y **provoca el combate** para que no se pierda ni una maleta. Cuando llegues a la meta, Tobli te dará la **Vestisfera de Cazadora** como recompensa.



ENCUESTAS

Al hablar con una persona pulsando ■ saldrán dos opciones: "Hacer propaganda" y "Hacer de Cupido" y al elegir una de estas dos saldrá un menú con distintas frases con las que tendrás que convencer a la gente. A continuación te daremos pelos y señales de las personas a las que podrás preguntar, el sitio en el que se encuentran y las frases con las que podrás convencerlas.

DESCRIPCIÓN	PROPAGANDA	CUPIDO
Localización: Besaid		
Hombre en la casa a la derecha	1ª frase	--
Mujer en frente de la casa a la derecha	2ª frase	3ª frase
La mujer de la tienda de objetos	5ª frase	3ª frase
Mujer que pasea con perro	4ª frase	4ª frase
Hombre en casa a la derecha	1ª frase	--
Un niño dentro del templo	3ª frase	--
Localización: Kilika		
Hombre hablando con mujer a la izquierda del río	5ª frase	--
Hombre andando a la izquierda del río	5ª frase	--
Hombre en una esquina a la izquierda del Río	4ª frase	--
Hombre parado en la puerta de una casa superior	5ª frase	--
Mujer hablando con un hombre a la derecha del río	2ª frase	3ª frase
Hombre al final del embarcadero a la derecha del río	4ª frase	--
Localización: Luca		
Mujer sentada en el banco de la izquierda cerca de la Esfera	3ª frase	2ª frase
Mujer sentada en el banco de la derecha cerca de la Esfera	5ª frase	3ª frase
Mujer sentada en un banco a la izquierda en la plaza	5ª frase	--
Un niño en el puesto de la plaza	4ª frase	--
Mujer sentada en sofá dentro del Estadio	2ª frase	2ª frase
Mujer andando en el puerto	4ª frase	2ª frase
Hombre andando en el puerto	1ª frase	--
Localización: Camino Miihen		
A la izquierda del camino, mujer a la izquierda	1ª frase	1ª frase
A la izquierda del camino, mujer a la derecha	2ª frase	5ª frase
Hombre a la derecha de la senda	3ª frase	--
Mujer albhed a la izquierda de la senda	4ª frase	2ª frase
Hombre a la derecha del camino	2ª frase	--
Hombre a la izquierda de la senda frente a la casa	1ª frase	--
Hombre en la mesa dentro de la casa	3ª frase	--
Mujer en la mesa dentro de la casa	2ª frase	4ª frase
Mujer parada en el puente	4ª frase	1ª frase
Hombre del camino viejo	2ª frase	--
Mujer del camino viejo	4ª frase	1ª frase
Hombre al final del camino viejo (abajo)	3ª frase	--
Hombre al final del camino viejo (arriba)	1ª frase	--
Localización: Río de la Luna		
Mujer al final del camino al sur	3ª frase	1ª frase
Niña andando al lado de la Esfera del viajero	5ª frase	2ª frase
Niño en las escaleras del embarcadero	5ª frase	--
Mujer al otro lado del Río, en el embarcadero	5ª frase	4ª frase
Anciana al final del camino a la izquierda del embarcadero	1ª frase	5ª frase
Localización: Templo Djose		
Mujer cerca de la Esfera viajero	3ª frase	4ª frase
Mujer cerca de la tienda	1ª frase	5ª frase
Hombre a la izquierda del templo	2ª frase	--
Mujer andando por el puente	3ª frase	5ª frase
Hombre a la izquierda del puente	5ª frase	--
Hombre a la derecha del puente (pantalón azul)	4ª frase	--
Hombre a la derecha del puente (pantalón verde)	1ª frase	--
Mujer a la izquierda del segundo puente	3ª frase	5ª frase
Localización: Guadosalam		
Hombre sentado a la izquierda del hotel	1ª frase	--
Hombre dentro del hotel	2ª frase	--
Hombre que atiende en la tienda de objetos	2ª frase	--
Hombre dentro de la tienda de objetos	4ª frase	--
Hypello en la puerta a la derecha del puente	3ª frase	--


5


6


7

- Ve a Luca. Tras los vídeos (12), baja las escaleras y, cuando el moguri te deje, **habla con el soldado** que hay detrás del carrito. Empezará un **minijuego** en el que tendrás que r**epartir 10 globos** a la gente de la plaza **(5)**. Encontrarás fácilmente a 8 en los alrededores, para encontrar a los otros dos, **investiga el cristal** debajo del monitor de televisión. Conseguirás una **Losa de Atuendos** y aparecerás en la nave.

- El siguiente lugar al que podrás ir es al Templo de Djose; después del vídeo, **haz cola en la caseta** de la derecha y cuando no haya nadie en la puerta, entra. **Habla con el hombre** del mostrador y ve al Templo. Tras la presentación de **Gippal**, síguele por el camino del sur a los puentes de piedra y tras la charla **elige la primera opción** para conseguir la **Carta de Presentación** y empezar a excavar. Ve con el Barco al **Desierto de Bikanel**, sigue a Rikku por el desierto y en el **campamento** habla con el hombre junto a Rikku y Paine. Habla con el resto de los albhed de la zona hasta que aparezca la **jefa (6)**. Habla con el **conductor** del vehículo para comenzar a cazar tesoros. Fíjate en la **cruz amarilla** del mapa; acércate a ella e inspecciona con ✖ hasta descubrir el tesoro. Podrás hacer más excavaciones cuando quieras.

- Lo que viene ahora es más largo y optativo. Podrás recorrer los pueblos de Spira haciendo **propaganda de una agencia de viajes y haciendo de cupido.** Vuela hasta la Llanura de la Calma, habla con una de las personas junto al vehículo de la izquierda y elige "Menú de la Campaña". Ve a la casa en el centro de la llanura y habla con el chico a la derecha. Rechaza su oferta para casarte **(7)** y acepta buscar una mujer para él en Spira.

■ 04 LA ISLA DE BESAID


1


2

Tras haber realizado todas las opciones aleatorias (si es lo que has elegido), **vuela hasta Besaid** y entra en el pueblo. Después del vídeo, entra en la **segunda casa a la derecha** del pueblo para encontrarte con **Lulú (1)**. Cuando tengas de nuevo el control del personaje, **vuelve a hablar con Lulú** para pasar al día siguiente y después otra vez fuera de la casa. Dará comienzo la misión.

Tendrás que buscar los números para entrar en la cueva. Aparecen marcados en el mapa, en la esquina superior izquierda de la pantalla con una luz roja. Sal del pueblo y avanza por la derecha. **Investiga la roca** del mirador para conseguir el **primer número**. Sigue por el camino y sube en la primera columna a la derecha del camino; investiga arriba para conseguir el **segundo número**. Sigue hasta la playa y trepa a la colina de la izquierda, donde hay un niño subido, y sigue subiendo hasta las ruinas para conseguir el **tercer número**. Por último, ve por la playa hacia la derecha hasta otra colina en la que subir y te darán el **cuarto número**.

Avanza hasta la entrada de la cueva (2), cerca de la bifurcación de caminos antes de la playa. Introduce los números y **verás a Wakka**.

Avanza por la cueva por el camino de la derecha, salva la partida, pelea con los enemigos de la zona para subir de nivel y coge la **Esfera**. Parece que tendrás que vértelas con su guardián. **(CUADRO PIRODRAGÓN)**

↘ PIRODRAGÓN

- **Puntos Vida: 980.**
- **Puntos mágicos: 84.**
- **Débil a: elemento Hielo y ataques físicos.**
- **Inmune: elemento Fuego.**
- **Utilizar: Sable Gélido, Hielo, Hielo +, Tiro Penetrante, Tiro a nivel, Baile Nocturno.**




3

Regresa después del combate al lugar donde está Wakka y habla con él **(3)**. Tras la escena, aparecerás de nuevo en el Barco Volador y **habrás conseguido la Vestisfera Maga Blanca**.

05 LAS RUINAS DE ZANARKAND

En el Barco, elige como destino las **Ruinas de Zanarkand**. Al aterrizar, sube a la colina de la derecha y **habla con Isaaru**. Tras la charla, avanza por el camino hasta la **entrada del templo**, deshazte de los enemigos que salgan al paso.

En el templo, ve a la plataforma central y baja al nivel inferior para encontrarte con **Cid** **(1)**. Tras charlar con él, entra en la siguiente sala, coge todo lo que hay en los **cofres** y sigue por la siguiente puerta. Al terminar la escena, elige la opción **"es Isaaru"** y recibirás una **Losa de Atuendos**; ve al final de la plataforma, sigue por el pasillo y prepárate. **(CUADRO COMBATE GUARDIÁN)**

Obtendrás la Esfera y volverás al Barco Volador.



↘ GUARDIÁN

- **Puntos Vida: 2.880.**
- **Puntos mágicos: 1.000.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: ataques mágicos.**
- **Utilizar: Rompecoraza, Rompebrazo, Tiro Penetrante, Tiro a Nivel.**



06 LA ISLA DE KILIKA

Recorre el pueblo para encontrar **cofres con objetos**. Ve por el muelle a la entrada del bosque; al llegar verás una escena. **Salva la partida** en la Esfera del Viajero de más adelante y sigue hasta la entrada del bosque. **Desvíate en el primer cruce** a la izquierda y luego por el primer camino al sur. **Escucha la charla** de los guardias **(1)** y regresa al camino principal. Avanza por la derecha, **salva la partida** y di las **contraseñas**: en el primer control es **"mono trepador"**, en el segundo es **"mono reptador"**, en el tercero será **"mono trepador"**, y en el cuarto y quinto **"mono reptador"**. Tras el vídeo, un nuevo combate. **(CUADRO COMBATE GOLEM X)**

Al conseguir la Esfera, aparecerá un vídeo y volveremos al Barco.



↘ GOLEM X

- **Puntos Vida: 1.935.**
- **Puntos mágicos: 0.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: ataques mágicos.**
- **Utilizar: Look Súper de Paine (en caso de tener un nivel bajo), ataques físicos (si tienes nivel alto).**



CAPÍTULO 2

01 EL BARCO VOLADOR

Tras la escena, baja para reunirte con los **músicos** y haz que entren en el **ascensor** **(1)**. Si conseguiste la Vestisfera de cazadora, **no aparecerá Tobli** en escena y solo tendrás que **meter a los músicos en el ascensor por orden**; de no ser así, estará **Tobli.** y será el **primero** al que tendrás que meter en el ascensor si quieres el accesorio importante del que hablamos en el capítulo anterior. Si no quieres tenerlo porque quieres **terminar las misiones del capítulo 5 al 100%,** no metas a Tobli en el ascensor.





Si realizaste la misión en el Río de la Luna, baja a la **zona de recreo**, habla con el **tercer músico (2)**, y métela a todos en el orden en el que están colocados (de menor a mayor) en el ascensor. Cuando lo consigas, disfruta del vídeo.

Regresa al puente y habla con Hermano. Decide si entregas la Esfera a Nuevo Yevon o la Liga Juvenil. **Sólo si se la das a la Liga Juvenil acabarás el juego al 100%.**

Dirígete a la Senda de las Rocas Hongo y observa la escena de vídeo; descubrirás que el sindicato Leblanc ha entrado en el Barco y **han robado una de las Esferas (3)**. Cuando tengas el control de tu personaje de nuevo, **avanza hasta el puente** y escoge el siguiente destino. Pero ten en cuenta que antes de seguir la aventura podrás realizar más misiones paralelas.



02 MISIONES PARALELAS

Antes de seguir, podemos hacer un parón y concentrarnos en otros lugares a los que viajar. Te diremos dónde puedes ir y lo que puedes encontrar allí. **Tienes que descansar en la zona de recreo** por lo menos una vez en este capítulo.





- Vuela hasta la Isla de Besaid y habla con los jugadores de blitzbol al lado del punto para salvar. Acepta el desafío de Beclem y empezará un **minijuego**: sigue las instrucciones que darán y consigue los **500 puntos** para superar la prueba antes de llegar a la playa **(1)** y de que se agote el tiempo.

- Viaja hasta la Llanura de la Calma para encontrar a unos ronso perdidos. Te servirá para completar la misión en el capítulo 3. Puedes seguir **recaudando puntos para la agencia de viajes**.

- Dirígete a Luca y baja las escaleras. Tras la escena, elige la primera opción para responder y observa; obtendrás una **Losa de Atuendos** si contestas la verdad a Shelinda. Después regresa al Barco Volador.

- Ve a la Llanura de los Rayos y habla con Cid (2), le encontrarás en el camino hacia el norte. Servirá para completar otra misión después.



- En el Bosque de Macalania, ayuda al Hypello a encontrar los músicos para Tobli. Sigue el **camino luminoso** y después la siguiente bifurcación a la derecha. **Habla con el músico** para que empiece la misión. Los **grupos de mariposas** que forman a los músicos están: dos en el lago, uno en el camino luminoso, otro en el camino del árbol y el último en la bifurcación de cuatro caminos en el del sur (cerca del lugar donde se escondía Oaka). **Habla con el músico** de nuevo y obtendrás el **accesorio Aro Prisa**.

- Vuela al Río de la Luna para ayudar a Tobli. Habla con él **(3)** y te pedirá que vendas las entradas del espectáculo. Os damos una **TABLA** con la gente a la que venderlas y el precio que aceptarán. Después de hacerlo, aparecerás junto a Tobli y, además de obtener un **accesorio**, podrás regresar al Barco.

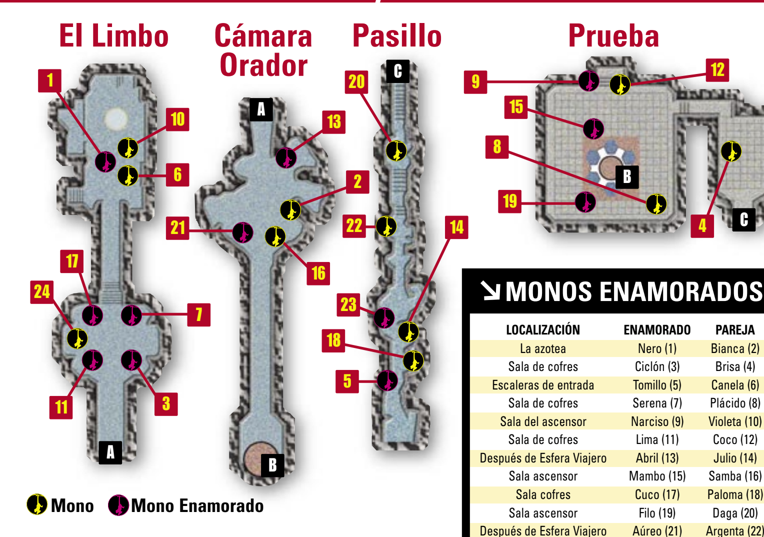
- Ve al Camino de Miihen, entra en la posada y habla con la muchacha que ha salido al mirador **(9)**. Ayúdala a **capturar al chocobo**. Tendrás que seguir a Rikku hacia el sur por el camino; en las bifurcaciones, cuando te den a escoger si seguir a Rikku **escoge siempre la opción "no"**. Cuando te acerques al chocobo, obstaculiza su escapada adivinando antes sus movimientos: derecha, izquierda o centro. Una vez lo hayas conseguido, sigue a tus compañeras y cuando Paine se harte **(4)**, **habla con la chica** que está delante del hover; acepta su ayuda y conseguirás capturar el chocobo. Antes de acabar esta misión tendrás que ayudar a Cali; sigue el camino y enfrentate al monstruo que la atemoriza **(CUADRO COMECHOCOBOS)**



Ve al camino y habla con Cali y Clasko; acepta que suban al Barco.

VENTA ENTRADAS

CLIENTE	GUILES
Señora a la izquierda de Tobli	1.000
Chica a la derecha de Tobli	1.500
Chica al final del camino sur	1.500
Chico sentado junto punto salvado	1.000
Chica de pie junto punto salvado	1.500
Chico de pie en el muelle	2.000
Viejo sentado en el muelle	1.500
Niña al otro lado del Río	2.000
Mujer en rampa al otro lado del Río	2.000
Chico en al camino a Guadosalam	2.000



MONOS ENAMORADOS

LOCALIZACIÓN	ENAMORADO	PAREJA
La azotea	Nero (1)	Bianca (2)
Sala de cofres	Ciclón (3)	Brisa (4)
Escaleras de entrada	Tomillo (5)	Canela (6)
Sala de cofres	Serena (7)	Plácido (8)
Sala del ascensor	Narciso (9)	Violeta (10)
Sala de cofres	Lima (11)	Coco (12)
Después de Esfera Viajero	Abril (13)	Julio (14)
Sala ascensor	Mambo (15)	Samba (16)
Sala cofres	Cuco (17)	Paloma (18)
Sala ascensor	Filo (19)	Daga (20)
Después de Esfera Viajero	Aúreo (21)	Argenta (22)
Escaleras de entrada	Luna (23)	Helio (24)

- **Vuela a la Llanura de la Calma** y ayuda a Clasko. Síguele por la llanura hasta la entrada de una **cueva** a la derecha. Allí te pedirá de nuevo ayuda: tendrás que limpiar la cueva de monstruos **(5)**. **Elimina a los cinco monstruos** verdaderos y luego al que quiere atacar a Clasko. Obtendrás tu **recompensa** y activarás la granja de chocobos.

- **Avanza hasta la Senda de las Rocas Hongo** y entra en la cueva al final del cañón. Tras la escena, Nooj nos obsequiará con una **Esfera**.

- **Llega a las ruinas de Zanarkand** y habla con Isaaru para una misión secreta. Tendrás que **hacer parejas con los monos** del templo **(6)**.

COMECHOCOBOS

- **Puntos Vida: 2.350.**
- **Puntos mágicos: 230.**
- **Débil a: ataques afines magia Piro.**
- **Inmune: --**
- **Utilizar: Piro, Piro +, Piro ++, Sable ardiente, ataques físicos, Rompecoraza, Rompebrazo.**







03 EN BUSCA DE UNIFORMES

Avanza hasta **Guadosalam** e intenta entrar en la **mansión de Leblanc** (la casa del centro del pueblo con la puerta roja). Unos soldados te impedirán el paso **(1)**; necesitarémos disfrazarnos para entrar. **(CUADRO 10.0000 GUILES)**

Al lado del punto para salvar está el camino que lleva a la Llanura de los Rayos. Si hablas con el **albhed** al pie de la primera torre podrás jugar a un minijuego. Introduce la combinación correcta de las torres. Te puedes entretener un buen rato... no está mal para matar el tiempo y obtener un premio seguro. **(MINIJUEGO PARARRAYOS)**

Regresa al Barco y ve al Monte Gagazet. Habla dos veces con Kimhari y responde “debes pensar por ti mismo”. **Sube hasta El Sendero** en la plataforma que hay bajo el ar-





100.000 GUILES

Para obtener esta cantidad de dinero extra, **salva en la Esfera del Viajero** y habla con el hombre de la posada. Al hacerlo te propondrá que le compres **información secreta** por 10.000 guiles. **Acepta el trato** y presta atención a su pista (te dará una segunda pista si vuelves a hablar con él). Aquí viene el truco: tendrás que resetear unas cuantas veces la consola y repetir esto las veces que sea necesarias hasta que te ofrezca como **pistas** las siguientes:

1. Seguro que te sorprenderás cuando sepas quien es.

2. Es el que está más cerca.

Cuando veas esto, pulsa ■ para **ofrecer la pista al propio posadero** y obtendrás los 100.000 guiles.



ORMI

- **Puntos Vida: 1.150.**
- **Puntos mágicos: 22**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro a Nivel.**



ORMI Y LOGOS

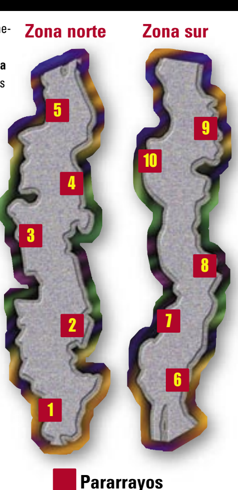
ORMI:
- **Puntos Vida: 1.150.**
- **Puntos mágicos: 22.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro a Nivel y ataques físicos.**

LOGOS:
- **Puntos Vida: 1.030.**
- **Puntos mágicos: 48.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro Rápido y ataques físicos.**



PARARRAYOS

Al hablar con el chico albhed situado en la primera torre desde la entrada a la Llanura, dará comienzo este minijuego. En total **hay 10 torres a lo largo de la Llanura**; cada vez que te acerques a una de ellas dará comienzo un pequeño puzzle. Tendrás que **introducir el código de botones** que aparezca en pantalla en la forma en que le toque hacerlo al personaje. Así **Rikku, tendrá que introducir en el tiempo límite** el mismo código de botón/es que aparezca en pantalla. **Con Paine, tendrás que pulsar el botón que se ilumine de los tres** que aparezcan en pantalla. **Y con Yuna tendrás que memorizar una secuencia** que será más o menos larga dependiendo de la torre que elijas. No hace falta que calibres todas las torres ahora, lo puedes hacer en cualquier momento. Si no consigues realizar todos los ajustes no te preocupes y **avanza hasta la casa del viajero** para obtener tu premio de manos del chico albhed. Eso sí, en el Capítulo 5, aparecerán cofres en cada una de las torres cuyo interior variará dependiendo de las torres calibradas o de lo cerca que hayas estado de calibrarlas. **Puedes realizar este minijuego en todos los capítulos menos en el quinto.**



co de piedra y sigue la flecha roja en el mapa hasta la entrada de la cueva **(2)**. Tras la escena comenzará la misión; entra en la cueva y avanza hasta ver a la soldado veterana; en lugar de seguirla pasando la **Esfera del Viajero**, **trepa por las rocas a la izquierda** y avanza hasta ver una **grieta** en la montaña por el camino superior de la derecha. Al asomarte en esta zona, verás una escena en las termas **(3)**. Después, sal de las termas y avanza hasta **encontrarte con las soldados** y luego con **Ormi**.

(CUADRO ORMI)

Obtendrás un uniforme de Esbirro.

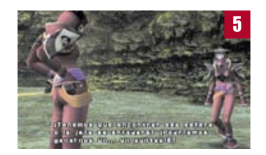
LOGOS

- **Puntos Vida: 1.030.**
Puntos mágicos: 48.
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: --**
- **Utilizar: Rompebrazo, Rompecoraza, Electro +, Tiro Rápido.**









5



6

De nuevo en el Barco Volador, ve al Templo de Djose y sigue el camino sur hasta la Senda de las Rocas Hongo **(4)**. Verás una escena en la que aparecen **más soldados esbirro (5)**. Escucha la charla y sigue el mismo camino que las soldados. Al lado de una columna de piedra a la derecha del camino verás la **Esfera perdida**; cógela, es la **Vestisfera Súper de Yuna**. Toca pelea... **(CUADRO ORMI Y LOGOS)**

Obtendrás el segundo uniforme. Regresa al Barco y pon rumbo al **Desierto Bikanel**. Habla con Nhadala y con el conductor del Hover para llegar al Oasis; ve al lago y coge la **Esfera** del suelo para conseguir la **Vestisfera Súper de Rikku (6)**. Una escena nos mostrará cómo conseguir el **tercer uniforme**. **(CUADRO LOGOS)**

Recibirás dos Losas de Atuendos, una al finalizar la misión y otra al llegar al Barco Volador. Pon rumbo a la **mansión de Leblanc**, aunque antes hay algo que hacer. **(CUADRO OAKA)**

OAKA

Todavía tienes a Oaka en la zona de recreo, esperando a que le ayudes a pagar sus deudas con los albhed del Bosque de Macalania. Antes de seguir avanzando en esta aventura, tendrás que ayudar al mercader o no podrás completar el capítulo del Bosque Macalania más adelante. **Compra los objetos más caros, véndelos a Barrabar cuando no puedas llevar más y sigue comprando a Oaka** hasta que su deuda llegue a 0. De este modo conseguirás que Oaka abra la tienda del Bosque y conseguirás objetos muy interesantes en el Capítulo 5.



04 LA GUARIDA DEL SINDICATO LEBLANC

Dirígete a **Guadosalam** con el Barco; ve a la entrada de la mansión y se activará una secuencia. **Acepta ponerte los uniformes** y atiende a la escena.

Entra en la sala que hay bajo las escaleras y habla con Logos y Ormi para dar paso a otro vídeo. Sal de allí y sube las escaleras; avanza por el pasillo central y llegarás a la **habitación de Leblanc**. Tras la conversación tendrás que prepararte para **darla un masajito (1)**. Aparecerán en pantalla nueve casillas; al inspeccionarlas saldrán unos **corazones** que pueden ser rojos, amarillos o verdes. Así sabrás si le está dando mucho gusto, un gusto normal, le es indiferente o le molesta. Tendrás que **sacar más de 32 puntos de satisfacción (2)** para conseguir un poco más adelante un accesorio decente.

Al terminar de masajear a la "jefa", te contará por encima su historia con Noojito bonito y se quedará dormida; después aparecerán en el cuarto Logos y Ormi y **te ordenarán que inspecciones un interruptor**.

Ve a la sala que estaba bajo la escalera e inspecciona la pared del fondo, en el lado izquierdo del gran corazón: descubrirás un **pasaje secreto** en la pared. Avanza y observa una nueva escena. Tras la metedura de pata de Hermano prepárate para un nuevo combate. **(CUADRO ORMI)**

Sigue el camino del mapa y usa la Esfera del Viajero para curar tus



1

2



ORMI

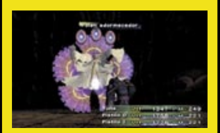
- **Puntos Vida: 1.640.**
- **Puntos mágicos: 40.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos de Guerrera o Pistolera y Tiro Rápido si tienes un nivel alto.**



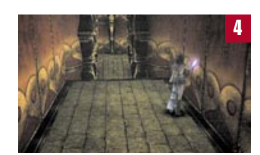
LOGOS Y ORMI

LOGOS:
- **Puntos Vida: 989.**
- **Puntos mágicos: 70.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Hechizos de Maga Negra y ataques físicos de Pistolera o Guerrera.**

ORMI:
- **Puntos Vida: 1.344.**
- **Puntos mágicos: 45.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Ataques físicos de Pistolera o Guerrera; Tiro Rápido.**




3


4

heridas y **salvar la partida**. Entra en la sala al final de ese pasillo y **coge tu premio** por el masaje a Leblanc. Si has conseguido más de 32 puntos será un **Coletero de Oro**. Sigue el pasillo a la derecha y entra en la sala del fondo para encontrar una **Esfera**. ¡¡Pelea!!
(CUADRO LOGOS Y ORMI)

Tras el combate sonará la alarma: sigue el pasillo al Norte según el mapa de la pantalla superior izquierda y trepa al gran bloque a la izquierda. Déjate caer en el primer hueco y pulsa el **interruptor** de la pared; trepa de nueva al bloque a la izquierda de nuevo y déjate caer en el siguiente hueco. **Pulsa el segundo interruptor** de la pared. Sal del agujero y sigue hasta el final del pasillo para pulsar un **tercer interruptor (3)**; esto hará que se accione una **trampa con pinchos**. Corre al lado contrario y déjate caer en el primer hueco que veas para activar una escena. Allí verás otro interruptor. Púlsalo **(4)** y vuelve a activar el interruptor del final del pasillo. Se abrirá una compuerta a la izquierda de Yuna. Avanza por él y entra en una sala con una puerta circular. Una escena dará paso al **combate definitivo contra Leblanc**
(CUADRO LEBLANC)

Al finalizar la pelea, la misión terminará y recibiremos la **Esfera** y una **Losa de Atuendo**s. Esperamos que hayas subido el nivel de los personajes. Observa lo que había grabado en la Esfera.

LEBLANC

LEBLANC:
- **Puntos Vida: 1.380.**
- **Puntos mágicos: 460.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompemagia, Rompebrazo; ataques de las Vestisferas Súper.**

ORMI:
- **Puntos Vida: 1.344.**
- **Puntos mágicos: 45.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**

LOGOS:
- **Puntos Vida: 989.**
- **Puntos mágicos: 70.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Tiro Rápido; ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**



05 ASALTO A BEVELLE

Los soldados que vigilan Bevelle intentarán cerrarte el paso; acaba con ellos y **salva la partida**.

Tendrás que llegar hasta el templo; una vez dentro, avanza desde la entrada por el pasillo de la derecha y **sube al bloque de piedra (1)** para accionar una **compuerta**. Regresa a la entrada y avanza por el pasillo de la izquierda; salta por el hueco de la pared e **inspecciona la luz azul** en la parte inferior de la sala. Regresa a la entrada y **usa la góndola** para llegar a la zona de la prueba del templo. **Abre los cofres** para recoger **objetos** y deshazte de los enemigos que han invadido el recinto **(2)**; **sube por las rampas** hasta llegar a otra góndola que te subirá a un pasillo. Ve a la derecha para llegar a la **Antecámara**; **salva la partida**, habla con Barrabar y acércate al agujero de la **Sala del Orador** (la habitación contigua).

Una vez abajo, ve por el borde de la cornisa hasta encontrar una **cadena** que te llevará a la zona central. **Acciona todas las torres** para mover las plataformas del interior del agujero central; primero la que tienes más cerca y después una tras




1


2

CUSTODIO

- **Puntos Vida: 3.680.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Escudo y Coraza para el equipo. Ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**



JOSPALLAD

- **Puntos Vida: 4.420.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompemagia, Rompecoraza, Rompebrazo; Coraza y Escudo; ataques físicos.**



BARALAI

- **Puntos Vida: 3.380.**
- **Puntos mágicos: 540.**
- **Débil a: ataques físicos si los personajes superan el nivel 20.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Rompebrazo, Paro y ataques físicos, Rompecoraza.**



CINTA

Para conseguir este accesorio **tendrás que pelear muchas veces con Custodio**, pero ya sabes cómo acabar con él. Inspecciona la primera torre azul que viste nada más bajar a las instalaciones dos veces; deshazte las dos veces del guardián e inspecciona la torre de la izquierda, la roja; regresa a la torre azul del principio e inspecciónala tantas veces como sea necesario hasta que veas que la cuarta plataforma se queda a la izquierda de la plataforma que te da acceso al interior de las instalaciones. Ve a la torre roja que está frente a la torre azul que has investigado todo el tiempo. Tras hacerlo, retrocede hasta la torre anterior y verás cómo, al inspeccionar esta también, las plataformas del interior están formando una **escalera de caracol**. Baja a la última plataforma y tendrás acceso a una terraza con un **cofre**. Ábrelo para coger este accesorio que te permitirá estar **protegido contra todos lo Estados Alterados**.



otra a la izquierda. La primera torre es azul **(3)**, la siguiente roja, la próxima azul y así hasta que acciones las seis. Cuando termines de accionar las torres azules tendrás que vértelas con un duro enemigo.
(CUADRO CUSTODIO)

Con la última torre saldrá el guardián de las torres rojas a pelear.
(CUADRO JOSPALLAD)

Antes de entrar en la sala, accesible al mover las plataformas, dedica tiempo a conseguir un accesorio muy valioso en el juego.
(CUADRO CINTA)

Entra en la sala en el interior de la instalación central (luz anaranjada); ve a la **primera bifurcación** y elige el camino de la derecha para llegar a una terraza con un **cofre**. Regresa al camino principal y sigue por la izquierda. **Acciona los dos pilares** para desbloquear el camino y llegar a una sala circular: la **Cárcel Mecánica**. Sube a ella pulsando la plataforma que hay enfrente para abrir **dos cofres**. Manda a Rikku cuando quieras parar.

Avanza por el pasillo de la izquierda y llega al final del pasillo. Verás **tres góndolas**: monta en la de la derecha, sube en los dos bloques que hay en el piso inferior **(4)** y regresa a la zona de las góndolas; sube en la góndola central; **acciona el bloque** y regresa al pasillo superior. **Sube en la góndola izquierda**, ve a la derecha y monta en la góndola para llegar a la misma zona. **Monta de nuevo en la góndola central** y acciona el bloque de piedra. Regresa al pasillo, sube en la góndola de la derecha y desde la zona inferior, avanza a la góndola del fondo **(5)**.

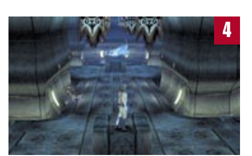
Llegarás a una zona con una Esfera de Viajero. Si has accionado bien los bloques y utilizado en el orden correcto las góndolas, podrás coger del **cofre** a la izquierda del pasillo la **Vestisfera Lord Oscuro**. Avanza por la pasarela de la derecha y prepárate para un combate.
(CUADRO BARALAI)

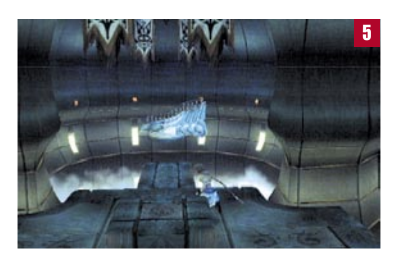
Salva la partida, **coloca protecciones al hechizo Maldición** y ve por el pasillo en el que viste a Baralai hasta donde estaba Vegnagun **(6)**.
(CUADRO BAHAMUT)

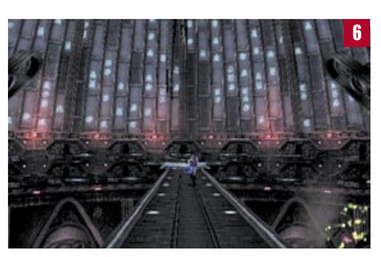
BAHAMUT

- **Puntos Vida: 8.400.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: hechizos de protección de una Maga Blanca; ataques físicos de Pistolera o Guerrera.**


3


4


5


6

CAPÍTULO 3

01 LA GAVIOTAS SERVICIALES

Tras la escena en el Barco, y antes de elegir ningún destino, recuerda **descansar en la zona de recreo** para ver una escena extra en el Capítulo 5. Al acceder al menú del Barco Volador veremos unos cuantos **enlaces activados**. Antes de hacer nada vuelve a echar una mano a los habitantes de Spira. Es un **buen momento para seguir recaudando puntos** para la agencia de viajes en la Llanura de la Calma.

Antes de ir a ningún sitio, investiga una esfera azul situada al lado del sitio de Shinra **(1)**; te explicará el funcionamiento de este invento. Ahora tendrás que ir a todos los rincones de Spira para que **Shinra pueda colocar las telesferas**. Narraremos brevemente dónde tendrás que ir y lo que te encontrarás.

- **Ve a la Senda de las Rocas Hongo** para que Shinra coloque la telesfera; habla con **Yaibal y Lucil** a la izquierda del camino y avanza por el camino hacia el norte hasta el **Templo de Djose**. Verás una escena con Gippal. Tras la conversación te darán un ejemplar del **Diccionario albhed.** Regresa al principio del camino de la Senda de las Rocas Hongo y **sigue esta vez hacia el Sur** para llegar hasta el Camino Miihen.

- **En el Camino Miihen,** verás que las máquinas que convivían con la gente del camino se han rebelado; **ayuda a los albhed a destruirlas**. En total hay 13, pero si no las destruyes todas no pasa nada. Los albhed también harán parte del trabajo. Coge los **cofres** del camino, elimina a las máquinas que salgan al paso y obtendrás **10.000 guiles**.

- **Si quieres ver el 100% del juego** avanza hasta el Río de la Luna y **habla allí con Tobli**.

- **Prepárate para un minijuego en Luca.** Al llegar a este lugar una escena nos mostrará qué es lo que se cuece en Luca y además **recibirás los objetos necesarios** para participar en este juego. Tendrás que **ganar en el juego de Rompesferas a 3 participantes y al finalista, Shinra**. **Salva la partida según vayas ganando** para que en caso de perder puedas resetear el juego y volver a intentarlo. Fíjate en el nivel de dificultad de los participantes para ver si merece la pena o no jugar contra ellos. Sólo si ganas a Shinra en la final obtendrás el premio deseado: la **Vestisfera Tahúr**.
(VER CUADRO EL ROMPESFERAS)


1


2

- **Vuela hasta Guadosalam** y entra en la sala que hay bajo la escalera en la mansión de Leblanc. Tras la escena con Logos y Ormi, **sube a la habitación de Leblanc y habla con ella**; regresa a la sala debajo de la escalera y, tras una nueva escena, entra en el **pasadizo secreto**. Avanza por el pasillo a la izquierda del **punto para salvar** y sube a las cajas a la izquierda para llegar a una **zona secreta** con un **cofre** y una **Esfera**. Desde el pasillo de entrada ve a la sala al final del pasillo a la derecha. Al llegar, Logos nos contará la historia de la Esfera; **tras ver el contenido de dos esferas, investiga otra** en la estantería para ver su contenido. Después, escucha "todo" lo que tenga que contarte el **anciano Maechen**; habla de nuevo con él y contesta que quieres seguir escuchando más cosas. Por último regresa al Barco.

- **El siguiente destino será el Bosque de Macalania.** Al llegar verás que la Casa del Viajero se encuentra en problemas **(2)**. Elimina a todos los enemigos en 6 combates, sin parar para descansar entre combate y combate; al final las chicas entrarán en la tienda y nos darán la **Vestisfera Berserker**. Eso si ayudaste a Oaka a saldar su deuda antes de acabar el Capítulo 2.



EL ROMPESFERAS

En el tablero aparecen tres tipos de medallas: la medalla núcleo, las medallas de entrada y las medallas base. La medalla núcleo tiene grabado un número cuyos múltiplos tendrás que conseguir combinando el resto de medallas que loo rodean. Las medallas de entrada son las que posees, y las medallas base las que coloca tu oponente. La puntuación aumentará cuantos más combos consigas. Conseguirás combos eliminando el mismo número de medallas en cada ronda. Si juegas contra un oponente fácil, combina dos medallas, una de entrada y una base para conseguir un múltiplo de la medalla núcleo. Si juegas contra uno más difícil (como Shinra) haz una combinación de tres medallas por ronda, una medalla de entrada y dos medallas base. En las combinaciones de tres medallas procura que las medallas base sean beneficiosas para ti (que te den una cantidad de guiles, de medallas o un objeto). En la partida con Shinra encontrarás rondas en las que la medalla núcleo sea de 1 y rompa el combo de tres medallas que estabas realizando. Si aparece el 1 en la medalla más de 3 veces, será muy difícil ganar y mejor que resetees la consola. Si para conseguir una combinación de 3 medallas tienes que juntar dos medallas de entrada y una base, hazlo para no perder el combo, pero la puntuación será menor. **Te recordamos que solo si ganas podrás conseguir la Vestisfera Tahúr y ver el 100% del juego.**



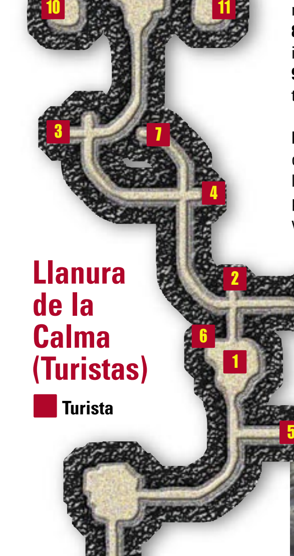

3


4

- **Las cosas también se han complicado en el Desierto de Bikanel.** Ve allí y habla con Nhadala para llegar a la **Nación Cactilio**; una vez Benzo se una al equipo, habla con el conductor del Hover y pon rumbo a la Nación. Allí Benzo te ayudará a a entender a la mamá cactilio; **escoge ¡Sí, Sí!** para seguir con la escena y ayudar a proteger su pueblo. Tendrás que **encontrar a 10 vigías en los rincones de toda Spira** para levantar una muralla de arena que proteja al pueblo (3). Habla primero con la madre señalada en el mapa de la pantalla con un recuadro verde; después **busca al cactilio y llévalo hasta el desierto** con su madre. De este modo, en el mapa aparecerá otro recuadro verde; habla con la siguiente madre para que aparezca el cactilio en el siguiente lugar. Te decimos dónde y cuando encontrar a cada uno:

1. El primero lo encontrarás **en el Oasis** en este mismo punto.
2. El segundo se encuentra **en la playa de Besaid**; en este capítulo. Al final de la playa por la derecha.
3. El tercero en Guadosalam, **en el cuarto de Ormi** en un cofre. También en este capítulo.
4. El cuarto y el quinto **entre el Monte Gagazet y la Llanura de la Calma**, en este capítulo.
5. El sexto **en la Llanura de los Rayos**, en el lado derecho del camino cerca de los ronso.
6. El séptimo **en la Isla Kilika**, en un camino secreto por el lado derecho del bosque. A partir del capítulo 5.
7. El octavo **en el Monte Gagazet** en el camino del sendero hacia las termas; a partir del Capítulo 5.
8. El noveno **en la Isla Kilika** en el interior de la casa de Dona.
9. El décimo **en el Desierto**, en el interior de la gruta secreta.

Para capturarlos juega con ellos; dispara cuando veas al cactilio en la pantalla (4); cuando reduzcas sus puntos de VIT a 0 te seguirán de vuelta a casa. No hace falta que les ganes para que te sigan.



- **Ve a Bevelle** para que Shinra pueda colocar su Esfera.

- **En la Llanura de los Rayos**, avanza por el camino a la derecha para encontrar a **Cid**; habla con él para ver una breve escena en la que pide perdón a Yuna por todo. Sigue avanzando más allá de la **Casa del Viajero** hasta encontrar en el lado izquierdo del camino a los **niños ronso perdidos**. Habla también con ellos y recomiéndales cualquiera de los lugares que aparecen en pantalla.

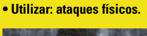
- **Tendrás que llegar hasta el Monte Gagazet y hablar con Kimahri**. Si anteriormente le has contestado correctamente (como decíamos más arriba) ahora obtendrás la **Vestisfera de Domadora (5)**. Vuelve a habla con Kimahri y **escoge "Sí"** para seguirle e intentar parar a Garik (6). El teletransportador está estropeado, de modo que avanza monte arriba hasta encontrarte con la **primera plataforma transportadora**. Monta sobre ella para activarla y después sigue subiendo. Al llegar a la pared de rocas, avanza a la izquierda para entrar en la cueva, en el interior tendrás que **activar otro transportador**. Avanza por el camino de la izquierda, sube las es-



↘ GARIK

GARIK:
- **Puntos Vida: 6.880.**
- **Puntos mágicos: 238.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos de Guerrera, Pistolera; Tiniebla; coloca Coraza, Escudo y Espejo.**

JOVEN RONSO:
- **Puntos Vida: 4.060.**
- **Puntos mágicos: 170.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos.**

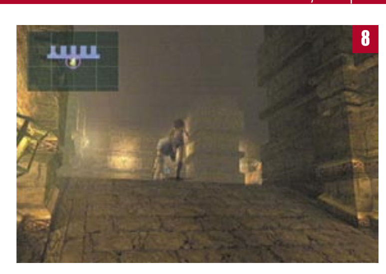




5


6





caleras y en la bifurcación sigue por el camino de la izquierda; continúa por las rocas en forma de puente a la izquierda y al final **activa el tercer transportador**. **Salva la partida** y continúa avanzando hacia el exterior.

(CUADRO COMBATE GARIK)

Tras acabar con el ronso recibirás una Losa de Atuendos como premio y aparecerás en el Barco Volador.

- Avanza hasta las Ruinas de Zanarkand para recoger los **cofres** y hacer que Shinra coloque la telesfera. También deberás **hablar con Isaaru**, recuérdalo.

- Localiza un lugar donde te encuentres cómodo peleando y deshazte de varios monstruos para subir de nivel a los personajes, preferiblemente un lugar con una Esfera del Viajero al lado: Isla Besaid, Llanura de los Rayos... **utiliza el Brazal Atrayente** para no esperar demasiado a que salga algún monstruo con el que combatir.

- Al dirigirte a la Llanura de la Calma verás en el menú del Barco **dos misiones (7)**, una en la Granja de chocobos y otra en la Llanura. Escoge primero la de la Granja de chocobos porque es la que menos tiempo te llevará. Asegúrate de que Shinra coloque la telesfera **(8)** y regresa al Barco Volador. Ahora sí, avanza hasta la Llanura de la Calma para enfrentarte a una nueva misión. **Habla con la gente alrededor de la Esfera del Viajero** para que comience la misión; **tendrás que salvar a 15 personas que se han quedado encerradas en las ruinas del templo**. Puedes hacer esta misión de dos formas: o bien reclutas gente una a una y la llevas hasta la salida o los intentas coger todos a la vez teniendo en cuenta sus preferencias. Te diremos cómo hacer esto último:

1. Un turista sentado en el suelo en la primera sala **(9)**.
2. Un turista en un pequeño pasillo frente al primer turista.
3. Avanza hacia la izquierda y pulsa ✖ en la siguiente bifurcación a la izquierda.
4. En la anterior bifurcación a la derecha.
5. Al principio del todo, en la bifurcación a la derecha.
6. En el lugar donde encontraste al primer turista.
7. Desde la primera bifurcación a la izquierda y después todo recto hasta un pasillo en curva (hay dos turistas).
8. Retrocede hasta el cruce de caminos y por la izquierda hasta el final de la cueva (hay dos niños).
9. Desde el lugar donde estaba el segundo turista, sigue a la derecha (hay tres turistas).

Lleva a todos estos turistas hasta la entrada y recibirás varios bloques de energía para **activar el transportador y la Llave de Besaid** (luego explicamos para qué sirve). Sal de la cueva y **habla con uno de los turistas que está fuera** para recibir otro **bloque de energía (10)**. Utiliza ahora el transportador para llegar hasta el fondo de la gruta; una vez allí podrás acceder a las **salas anexas**. Elige primero una, salva al turista que hay dentro y llévalo hasta la salida. Repite el mismo proceso con el turista de la segunda sala. Después de hacer todo esto, **salva la partida** en el exterior, **coloca accesorios contra veneno y utiliza el transportador** para llegar hasta el final de la cueva de nuevo; ahora úsalo de nuevo para acceder a la **Sala del Orador**; prepárate para un combate.

(CUADRO YOJIMBO)

Recibirás una Vestisfera como recompensa y aparecerás de nuevo en el Barco Volador.

↘ YOJIMBO

- **Puntos Vida: 22.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Embestir de Berserker, ataques físicos y Oscuridad de Lord Oscuro, Guerrera o Pistolera. Imprescindible la Maga Blanca muy evolucionada (Lázaro +, Cura ++, Supercura).**







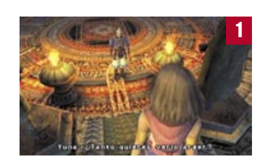
02 MONSTRUOS EN BESAID

Ve a la **Isla de Besaid** y entra en la aldea; **habla con Lulú** en su casa para que te explique cómo están las cosas. Al salir observa la escena con Shinra y la posterior escena con Beclem y Wakka. Dirígete al interior del templo y **habla con Beclem** en la puerta del recinto de la prueba **(1)**. Ya dentro, baja las escaleras y sigue hasta un entrante a la izquierda; allí encontrarás a Wakka y saltará una escena.

Sigue al final de ese camino y baja al nivel inferior para encontrar otro eón; ahora Yuna se lo tomará peor... **(CUADRO VALEFOR)**

Después de despacharle, ve a la sala de la derecha del templo para abrir el **cofre** con la **Llave de Besaid**. Así podrás coger la **Esfera Detectora** y un objeto interesante en la cueva misteriosa de la playa. **(CUADRO LA ESFERA DETECTORA)**

Una vez hayas descubierto el objeto secreto en la cueva, busca los **cofres** escondidos en la playa y en la cascada. Puedes buscar a los cactilios; encontrarás a uno en la playa, pero puedes ir a Guadosalam para buscar a otro, al Monte Gagazet y a la Llanura de los Rayos. Cada vez que cojas uno, antes de buscar al siguiente, ve a la Nación Cactilio y habla con las mamás cactus.


1

VALEFOR

- **Puntos Vida: 8.430.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos de Berserker, Lord Oscuro, Pistolera o Guerrera. Vestisfera Tahúr.**



ESFERA DETECTORA

Gracias a esta esfera podrás encontrar las **cifras que abren un nuevo pasillo en la cueva de la playa**. Al salir del templo aparece en la pantalla un dibujo de un esfera en la esquina inferior derecha. Cuando este medidor se ponga de color rojo **pulsa ✖ para excavar y descubrir una telesfera**. Gracias a ellas podrás enfocar a distintos paisajes y descubrir las cifras que abren la puerta de la cueva. Éstas son aleatorias. Pero te diremos dónde encontrar las telesferas: **en el cobertizo entra dos cabañas; en una esquina al lado de la esfera del viajero; antes de llegar al puente de madera; en el mirador antes de llegar a la playa, cerca del acantilado**. Con la contraseña, entra en la cueva e investiga la pared a la derecha para introducir los dígitos, después ve por el camino al exterior y **busca el cofre** con tu recompensa.



03 MISIÓN EN ISLA KILIKA

Antes de adentrarte en la misión, investiga cada rincón de la isla para coger los **cofres** del muelle; no olvides **hablar con el hombre de la cámara** en el lado derecho del pueblo (así conseguirás el 100% del juego). **Ve a la casa de Dona** para saber cómo están las cosas en el templo. **Acepta su ayuda** para pasar el control del bosque.

Observa el comportamiento de los guardas; antes que nada **salva la partida**, porque sólo tendrás una oportunidad para hacerlo bien. Usa los ángulos de la cámara para observar a los guardas **(1)**; éstas son las escenas que tienes que ver: un soldado de Nuevo Yevon llega hasta la puerta, el guarda de la derecha le abre la puerta, cuando escuches el sonido de la puerta abrirse cambia la cámara de modo que veas a Dona con el tercer guarda. Si está mirando a Dona pulsa ✖ para entrar, sino está mirando hacia la puerta espera al siguiente turno. Repítelo cuantas veces sea necesario. Practica antes de intentarlo en serio para reducir fallos.

Una vez te cueles en el bosque, abre el **cofre** que aparecerá si lo has hecho bien y avanza por el sendero. **Salva la partida** e intenta acceder al templo por los distintos caminos (hay tres) para que salgan las escenas de todas las barreras que han puesto los soldados. **Regresa a la esfera del viajero** y ve a la primera bifurcación a la izquierda; saltará otra escena y las chicas avanzarán por las copas de los árboles **(2)**. Al otro lado, deshazte de los soldados y sigue hasta las escaleras que llevan al templo.

Entra en el templo, utiliza la Esfera del Viajero para **salvar la partida** y entra en la cámara. Baja al nivel inferior y enfréntate a unos cuantos Devas para avanzar hasta el siguiente jefe final. Una vez derrotes al primer Deva, verás una escena


1


2

con **Barthello**. Acércate a la llama azul de la sala para enfrentarte a otro Deva más y avanzar en el templo; en la siguiente sala verás **tres llamas azules**. Toca las tres llamas (derecha, izquierda y centro) deshazte de los Devas y entra en la siguiente habitación para enfrentarte a otros dos Devas más.

Al hacerlo el camino se quedará libre; baja por las escaleras al interior del gran escalón, coge la **Vestisfera Samurai (3)** del suelo y, antes de seguir prepara al equipo para un combate contra un Eón.

Protege al equipo contra la magia Fuego y haz que sus armas sean afines a Hielo. Avanza por la siguiente puerta y observa la escena. **(CUADRO IFRIT)**

Ya en el Barco; disfruta de la escena y salva la partida.



IFRIT

- **Puntos Vida: 8.820.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: Magias Hielo, Hielo +, Hielo ++ y ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad y Piro (Piro le da puntos de VIT).**
- **Utilizar: Ataques Guerrera, Pistolera, Berserker o Samurai; Magia Hielo, Hielo +, Hielo ++.**



04 NUEVAS POSIBILIDADES

Antes de seguir avanzando, date otra vueltecita por los pueblos de Spira. Te explicamos en qué puedes gastar tu tiempo antes de finalizar el capítulo.

- Ve de nuevo a la Isla Besaid para realizar dos minijuegos: es el de matar o morir pero en dos lugares distintos. **Intenta superar el récord (1)** hablando con Beclem para hacer el recorrido de la playa y obtener **Losas de Atuendos**. También puedes hablar con el monje del templo y entrar en la zona de la prueba para jugar a lo mismo pero con otro recorrido. **Dispara a los monstruos en el templo (2)** en primera persona y combina las balas para hacerlas más potentes.

- En la Llanura de la Calma siguen estando disponibles todos los juegos de la **agencias de viajes**. Elige una u otra agencia para obtener puntos y cambiarlos por objetos. Puedes **apostar en el lupódromo**, **jugar a lagarto a la fuga o Alas de la fortuna**. Los tres son muy divertidos pero requieren su táctica. El Lupódromo y Alas de la fortuna casi es más azar que otra cosa, pero para ganar en Lagarto a la fuga tendrás que hacer tus cálculos y pensar rápidamente tu próximo movimiento. También puedes **mandar de expedición a los chocobos** en la Granja de Clasko para obtener objetos; en el Capítulo 5 te explicamos cómo criarlos.

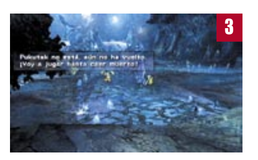




- Avanza hasta el Bosque de Macalania y entra en al zona del lago. Habla con los tres músicos **(3)** y después con el gel gigante para obtener una **Losa de Atuendos**.

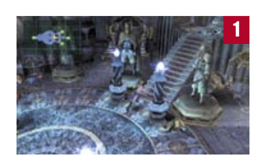
- Si quieres mejorar tu puntuación para conseguir el 100% **avanza hasta Bevelle**. Al aterrizar verás a **Gippal** en una escena. Entra en el templo, sube en la **góndola** frente a la puerta y habla con los dos **monjes** en el exterior para recibir dos **accesorios**; inspecciona la góndola de ese lugar y **colócala en modo directo**. Regresa a la entrada del templo y ve por el pasillo de la izquierda para modificar los parámetros de la góndola. Monta en ella para bajar al recinto de la prueba **(4)**. Sigue el camino hacia la derecha y en la siguiente sala volverás a ver a Gippal. **Salva la partida** y entra en el agujero; tendrás que avanzar de nuevo hasta la cárcel mecánica y desde allí por el pasillo de la izquierda para llegar a la zona con las tres góndolas. Sube primero en la góndola de la derecha, **acciona los dos bloques** y monta en la góndola que verás en la sala.

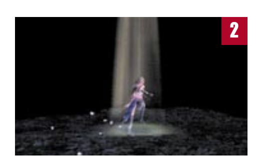
Salva la partida y avanza por el pasillo en el que te enfrentaste a Baralai. Al llegar al final podrás disfrutar de una escena entre Nooj, Baralai y Gippal ¡No pierdas detalle de la conversación! Durante la escena tendrás que **enfrentarte a un Molbol**, pero si has subido de nivel al equipo no tendrás problemas. Coge la **Esfera** del suelo y regresa al Barco para ver su contenido con ayuda de Shinra.





05 UN SILBIDO NOS DA ESPERANZA





Usa el Barco Volador para llegar al **Templo de Djose**; tras hablar con la gente frente al templo recibirás un **diccionario albhed**.

Protege al equipo contra el efecto Piedra, Maldición y la Magia Electro; **salva la partida** y entra en el templo. Sube las escaleras hasta la puerta de entrada **(1)** y avanza dentro por el pasillo hasta una **plataforma** elevadora. Úsala para llegar al piso superior y avanza a la siguiente sala. Acciona los cinco pedestales de la sala para desbloquear el camino de la izquierda junto a la plataforma. Sube las escaleras a la izquierda para otro combate. **(CUADRO IXION)**

Veremos en una escena cómo Yuna cae en el agujero. **Lo que tendrás que hacer ahora es imprescindible para ver uno de los finales buenos del juego**. Yuna aparecerá en una especie de jardín con alguien conocido, no os diremos quién es para que los descubráis vosotros solos. Durante la escena **recibirás dos Esferas** una de manos de Nooj y la otra de Gippal (recuerda verlas luego en el Barco). Hay que pulsar ✖ en varios momentos de la escena para que Yuna oiga cuatro silbidos. **Tienes dos opciones** o lo haces en los momentos que vamos a decir o pulsas ✖ constantemente durante la escena para no equivocarte. Estos momentos son:

↘ IXION

- **Puntos Vida: 12.380.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: Magias Aqua, Aqua + y Aqua ++ y ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad y absorbe Magias Electro.**
- **Utilizar: ataques físicos de Guerrera, Pistolera o Berserker; Oscuridad de Lord Oscuro; cuatro dados de Tahúr; Kiai de Samurai. Magia Aqua + con una Maga Negra. Coraza y escudo.**



- **Cuando diga "estoy tan sola" y caiga al suelo**. Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Cuando después de hablar cambie la vista de la cámara**. Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Cuando deje de correr (2)**. Pulsa ✖. Se oirá un silbido.
- **Al detenerse al borde del precipicio**. Pulsa ✖. Se oirá un silbido.

CAPÍTULO 4

01 LAS TELESFERAS

Descansa un poco en la **zona de recreo**. Después de eso, dirígete a la cubierta para hablar con Paine; regresa al puente y Shinra tendrá listas las telesferas. **Accede al menú de Shinra para ver las esferas de Gippal y Nooj**. **Salva la partida y habla otra vez con Shinra** para investigar la red de telesferas. Estas son todas las escenas que tendrás que ver en este primer contacto con las telesferas:

- **En la Isla de Besaid**, busca a Wakka y habla con él **(1)**.
- **En la Isla de Kilika**, busca a Dona y habla con ella.
- **En la Senda de las Rocas Hongo**, localiza a Yaibal y después habla con él.
- **En Bevelle**, busca a Maroda y habla con él **(2)**.

Habla con Colega en el puente. Después, accede a la red de Telesferas y visiona todas estas escenas de manera continuada:

EN LA ISLA BESAID:
- Unos niños jugando a la pelota.
- Mujer con un perro (sigue al perro para ver dónde guarda un objeto).
- Wakka está esperando en la puerta de la cabaña.











- El equipo de blitzbol entrenando.
- La caída de un chico durante el entrenamiento.
- Beclem mirando el entrenamiento de bliztbol.
- La pelota de blitzbol golpea la cámara (espera a que se rompa).
- La telesfera no funciona.

EN EL PUERTO DE ISLA KILIKA:
- Una escena del puerto.
- Dona hablando sobre la Liga juvenil mientras pasea por el puerto.
- Dona sueña con Barthello.
- Enfoca el marco de fotos sobre la cómoda.
- Una escena del puerto.

EN EL TEMPLO DE ISLA KILIKA:
- Enfoca a las escaleras de la derecha hasta que salga Barthello **(3).**
- La telesfera no funciona.

EN LUCA:
- Entrevista con interferencias.
- Entrevista con interferencias.
- Entrevista con interferencias.
- La telesfera no funciona.

EN EL CAMINO DE MIIHEN:
- Ayuda a Rin a investigar el accidente con las máquinas. **(CUADRO RIN)**

SENDA DE LAS ROCAS HONGO:
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se molestará.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; hablará del plan.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se prepara para el combate.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; desea que empiece la batalla.
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca al guarda; se sienta.
- Si diste la Esfera a Nuevo Yevon, sale una escena del mar.

EN EL TEMPLO DJOSE:
- Enfoca a los albhed; uno te dará un diccionario albhed.
- Un albhed habla sobre el enemigo en desierto Bikanel.
- Un albhed habla sobre el agujero por el que salían los monstruos.
- Un albhed necesita más piezas del desierto.
- Una albhed intenta recordar una contraseña. Nuevo **diccionario**.
- La mujer se lleva la Telesfera.

EN EL RÍO DE LA LUNA:
- Yuna pregunta por Tobli.
- Los Hypello ensayan.
- Los Hypello siguen ensayando.
- Los Hypello consultan y planean.

EN GUADOSALAM:
- Enfoca la puerta de la mansión; sale Ormi **(4).**
- Enfoca a los guardas.
- Los guardas hablan entre sí.
- Los guardas siguen hablando.
- Ormi baila frente a la cámara (esta última escena es aleatoria).

EN LA LLANURA DE LOS RAYOS:
- Enfoca a la derecha para ver un chocobo. Shinra te explica la función del Chocoportador.
- Enfoca a la izquierda; verás otro chocobo. Enfócalo para capturarlo.
- En la Llanura de los Rayos, la telesfera no funciona.

ENTRADA BOSQUE MACALANIA:
- Los músicos hablan de su sueño.
- Aparecen dos guado en escena.

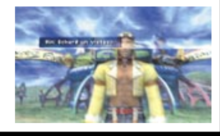
EN LA TIENDA DE OAKA EN EL BOSQUE DE MACALANIA:
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de acabar el Capítulo 3, éste habla del futuro de la tienda **(5).**
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka dice que no hay gente.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka habla sobre Tidus.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka proclama a voces sus ofertas.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, Oaka lanza ofertas en lengua albhed.
- Si las deudas de Oaka se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, el hermano de Oaka vuelve a casa.

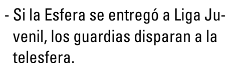
RIN

Cuando Rin te pida ayuda acepta su reto. Avísale cuando veas una escena curiosa en las telesferas. Rin tomará notas. Dependiendo de quién sea el culpable podrás ganar un accesorio o ninguno en el Capítulo 5. **Los sospechosos pueden ser: Rikku, Cali, Activista, Comechocobos, Rin o nadie**. Nosotros hemos optado por Rikku, pero antes tienes que haber visto las siguientes escenas: Rikku salta de la torre en la misión "A por el chocobo", terminar con éxito esta misión para que Cali montara en el chocobo y ver la escena en la telesfera 3 del Camino de Miihen en la que una máquina está andando y Rin descubre unas huellas (si le llamas claro).

Estas son las escenas que tendrás que ver:
- telesfera 3 máquina andando.
- telesfera 4 gente al lado del precipicio.
- telesfera 1 un comechocobos persigue a un pájaro.
- telesfera 2 una chica mira el panel de control.
- telesfera 3 dos hombres hablan en las ruinas.
- telesfera 5 las máquinas se paran.
- telesfera 6 un hombre habla con otros dos hombres
- telesfera 1 Rin está con el hombre herido
- telesfera 2 un hombre arregla el tejado

Así podrás conseguir el **Accesorio Ragnarok**.





- Si las deudas de Oaka no se pagaron antes de finalizar el Capítulo 3, una chica afirma que Rin está investigando en el Camino Miihen y obtienes como recompensa un **diccionario albhed**.
- No sucede nada (esta escena es aleatoria).

EN EL CAMPAMENTO ALBHED DEL DESIERTO DE BIKANEL:
- Nhadala pide a Yuna que se enfrente con un monstruo **(6).**
- Los albhed están excavando.
- Marnela está hablando, pero no se la entiende.
- Marnela sigue hablando.

EN BEVELLE:
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, los guardas están alerta.
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, capturan a Pacce de los kinderguardianes.
- Si la Esfera se entregó a Nuevo Yevon, Shinra promete a los kinderguardianes que jugarán juntos.
- Si la Esfera se entregó a Liga Juvenil, los guardias disparan a la telesfera.
- Si la Esfera se entregó a Liga Juvenil, la telesfera no funciona.

EN LA CASA DEL VIAJERO DE LA LLANURA DE LA CALMA:
- La gente visita la tienda.
- Más gente vista la tienda.
- A la derecha, el padre habla con su hijo soltero.
- El padre guarda algo en un cofre.
- Un lobo se traga la telesfera **(7).**

EN LA GRANJA DE CHOCOBOS:
- Clasko acaricia a un chocobo.
- Clasko dice a Yuna que cuidará del chocobo.
- El chocobo se ha escapado y Clasko vuelve con él.
- Clasko acaricia al chocobo.

ENTRADA DEL MONTE GAGAZET:
- Yuna invita a Kimahri al concierto pero éste se niega..
- Le dan un masaje a Kimahri.

TERMAS DEL MONTE GAGAZET:
- Un ronso se está bañando.
- Hay un cactilio a la derecha.
- Tobli se está bañando.
- Los Hypello se están bañando.
- Dos shupaff se están bañando.
- Un hombre está nadando.
- Un Hypello da un masaje a Colega; después salta una escena en el Barco Volador.
- Oaka se está bañando.
- Wantz está observando a dos chicas bañándose.
- Isaaru, Maroda y los kinderguardianes hablan mientras se bañan.
- Elma y Lucil se bañan y hablan de Clasko.
- Maechen está en la orilla.
- Clasko y un chocobo se están bañando **(8).**
- Cid, Nhadala y Rin se están bañando.
- Dona se está bañando.
- No hay nadie.

EN LAS RUINAS DE ZANARKAND:
- Siguen llegando turistas.


6


7


8

02 ¡NECESITAMOS A TOBLI!

Habla con Colega para viajar al Río de la Luna y buscar a Tobli. Aparecerás en la **parte del Sur** del sendero. Avanza por el camino hasta que encuentres a **unos hombres que buscan al pequeño Tobli** para que les pague las deudas.

Tienes que seguir al pequeñajo hasta conseguir que escuche tu plan y pedirle que coopere contigo. Al avanzar por el camino, saltará una escena en la que Tobli sale de entre la hierba. **Síguele por el camino hacia el norte** junto a los acreedores **(1)** hasta ver la siguiente escena. Tendrás que continuar hasta la zona donde está la **Esfera del Viajero (2)**; allí escucharás una conversación en la que te dirán que Tobli no ha pasado por allí. **Retrocede hacia el sur** hasta ver a Tobli salir de la parte izquierda de la senda; síguele de nuevo hasta ver en una nueva escena cómo Tobli pasa como una bala en dirección contraria.

Avanza de nuevo hasta la Esfera del Viajero y de allí hasta el embarcadero del Shupaff; habla con el Hypello para cruzar el Río. Una vez te encuentres en la otra orilla del Río **avanza por el camino de la izquierda**. Veremos de nuevo a los que persiguen a Tobli; tras la escena avanza por el único camino posible en su busca. Una nueva escena nos mostrará cómo **un shupaff pisotea al último acreedor**. En ese momento, avanza por el camino hasta la entrada de Guadosalam para encontrar por fin a Tobli. Habla con él para obtener su ayuda y una **Losa de Atuendos**.


1


2

03 EL BARCO VOLADOR

Antes de preparar el concierto, accede de nuevo a la red de telesferas. Es imprescindible que veas todas las imágenes para conseguir el 100% del juego.

EN LA ISLA BESAID:
- Enfoca a Beclem y habla con él (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Enfoca a Lulú y habla con ella.
- Los jugadores hablan con Yuna.
- Los mismos entrevistan a Wakka.
- Los jugadores de blitzbol vuelven a entrevistar a Wakka.
- Wakka anda de un lado a otro.

EN LA ISLA KILIKA:
- Enfoca a Dona y escucha cómo planea disculparse.
- Enfoca a Dona y escucha cómo sigue intentandolo.
- Dona envía la telesfera al templo (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Barthello recibe la telesfera y la rompe otra vez **(1)**.

EN LUCA:
- Shelinda habla del concierto.

SENDA DE LAS ROCAS HONGO:
- Si diste la Esfera a la Liga Juvenil, enfoca a Lucil.
- Yaibal quiere ir al concierto.
- Yaibal y su grupo van a patrullar en el concierto.
- El guarda se queja.
- El guarda también quiere ir al concierto.
- El guarda dice que no aguanta.
- Aparece un Hypello.

EN EL RÍO DE LA LUNA:
- Elma intenta montar en el shupaff con el chocobo.
- Un shupaff pisa la telesfera.
- La telesfera no funciona.



EN GUADOSALAM:
- Ormi habla sobre el concierto.
- Un Hypello está promocionando el concierto.
- Las esbirras hablan también del concierto y de Yuna.
- Las esbirras siguen hablando.
- Los guardas hablan de Yuna.
- Entra en la mansión una esbirra.
- Ormi hace gestos frente a la telesfera.

EN LA LLANURA DE LOS RAYOS:
- La gente espera que empiece el concierto.

ENTRADA BOSQUE MACALANIA:
- Los músicos hablan del concierto y de su final.
- Pukutak desaparece.
- Donga desaparece.
- Bayra y los músicos pequeños desaparecen.
- Sale el gel gigante y dos guado.

EN LA CASA DEL VIAJERO DEL BOSQUE DE MACALANIA:
- Oaka va al concierto **(2)**.
- Un Hypello promociona el concierto, pero sale huyendo.
- Los monstruos rodean la casa (escena aleatoria).

DESIERTO DE BIKANEL (CAMPAMENTO):
- Están atacando el campamento y Nhadala pide ayuda a Yuna.

(NACIÓN CACTILIO):
- Después de intentar entender a Marnela, enfoca hacia abajo para ver a Benzo.
- La telesfera no funciona.



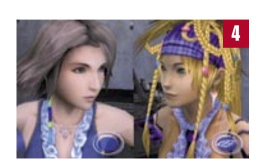
EN EL MONTE GAGAZET:
- Garik cuenta la historia contra los guado.
- Los ronso han ido al concierto.
- Una mujer ronso está limpiando la telesfera.
- Kimahri habla frente a otros ronso.
- La mujer ronso habla sobre el comportamiento de los otros.
- Garik esté preocupado por el futuro de la población.
- A Kimahri le dan un masaje.

RUINAS DE ZANARKAND:
- Isaaru felicita a Yuna por su iniciativa **(3)**.
- Isaaru se preocupa por Bevelle (escena necesaria para completar el episodio en el capítulo 5).
- Isaaru habla en sueños.
- Un Hypello aparece para hacer propaganda del concierto.

Salva la partida y prepárate para el espectáculo en la zona de recreo. Nada más llegar los hypello y Rikku te animarán para que ensayes. Tendrás que pulsar los botones del mando al ritmo de la música para que Rikku y Yuna hagan distintos movimientos **(4)**. **Dependiendo de la puntuación que consigas recibirás un objeto u otro**. Sólo si consigues **más de 150 puntos** de ritmo obtendrás el **accesorio Defenshibilidad ++**. Al terminar, una escena te mostrará que ya estás llegando a la Llanura de los Rayos.

Sube al puente y habla con Colega para aterrizar en la Llanura (5).







04 PROBLEMAS EN LA LLANURA DE LOS RAYOS

Al aterrizar, un Hypello nos contará que unos monstruos están aterrorizando a los espectadores. Aprovecha para **recorrer la Llanura** peleando con los monstruos y subir de nivel y aprender más **habilidades de las Vestisferas**. Abre también los **cofres** que han aparecido.

Sigue la flecha roja en el mapa para entrar en la Guarida de los Monstruos (1). Aquí encontrarás **cofres** con objetos interesantes, pero si quieres avanzar hacia el monstruo haz lo siguiente. Ve desde la **primera bifurcación a la izquierda** y en la siguiente a la derecha.

Salta por las rocas y sigue recto hasta bajar a un piso inferior. Trepa por las rocas frente al lugar donde has bajado (5) y verás al enemigo; salta por las rocas y enfréntate a él. **(CUADRO SALAMANDER)**

Coge del cofre el accesorio Anillo Pesado y sal de la Gruta.



SALAMANDER

- **Puntos Vida: 12.850.**
- **Puntos mágicos: 276.**
- **Débil a: Magias Hielo, Hielo+, Hielo++; ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Ataques físicos de cualquier personaje; Kiai de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro; Maga Blanca que proteja al equipo con Coraza y Espejo.**



05 COMIENZA EL SHOW

Habla con todos en el puente. Cuando hables con Hermano o Colega, acto seguido habla con Rikku para ver qué pasa entre los espectadores.

Tras la escena aparecerá Tobli atacado de los nervios. Habla con él y escoge "Empezar el concierto". Parece que la Vestisfera Estrella Pop de Yuna tiene conexión con lo que pasó hace 1000 años **(1)**.

Al terminar la función veremos a Yuna en la zona de recreo recuperándose del shock por lo sucedido **(6)**; **salva la partida** y entra en el puente. Sabrás más cosas sobre la historia de Shuyin y Lenne gracias a la sabiduría de **Maechen**. Ve a la **sala de máquinas** para encontrarte con **Leblanc**, Logos y Ormi; habla con ella para ponerla al día y te ayudará a encontrar a Nooj, Gippal y Baralai.

Ve al puente y **habla con Shinra, han llegado nuevas imágenes** gracias a las telesferas. Sólo cuando Leblanc entre en escena **(2)** y se encargue de los problemas técnicos podremos disfrutar de ellas.





CAPÍTULO 5

01 TERMINA LOS EPISODIOS EN SPIRA

Al comienzo nuestras chicas hacen planes en cubierta. Dedícate a **ayudar a la gente** por última vez. Antes de nada, **ve a la zona de recreo** para descansar y ver una escena extra en el juego, siempre y cuando hayas descansado allí por lo menos una vez en cada capítulo.

Habla con Colega (1) y accede al menú del Barco para ver que hay Enlaces Activos en toda Spira. Cuando acabes una misión aparecerá "Episodio Completado".

Antes de nada, visiona las esferas que quedaban por ver; **habla con Colega** para elegir el primer destino.

Ignora a Hermano, sólo hablaremos con él cuando estemos listos para entrar en el Etéreo y completar allí el juego.

En cada lugar dedica tiempo a pelear con monstruos y a capturar chocobos **(2)**.





02 ISLA BESAID

Al llegar al hogar de Yuna, Wakka saldrá a recibirla. **Ve hasta la entrada del templo** para conocer al recién nacido.

Investiga el lugar en el que vimos al perro esconder un objeto a través de las telesferas; así conseguirás el **Libro de Magia negra**.

Ve a la playa y baja por el camino secreto a la izquierda del puente para coger de un **cofre** una **nueva habilidad para la Vestisfera Súper de Yuna**. Sigue hacia la playa y cerca del muelle verás a Beclem; habla con él **(1)** y disfrutarás de una escena que aumentará el porcentaje del juego. Recibirás una **esfera** que tendrá que ver Wakka; si **superaste el récord en el minijuego Matar o Morir** verás una escena extra con los jugadores de Blitzbol.

Una vez Beclem se monte en el barco, regresa a la aldea; en el camino te encontrarás con **Wakka**; enséñale la Esfera que ha dejado Beclem para que descubra la verdadera historia de su hermano **(2)**.

Por último avanza hasta el pueblo y observa la celebración del nacimiento de Vidinu y la tierna escena entre los recientes padres. Luego aparecerás en el Barco Volador.


1


2

03 EL RÍO DE LA LUNA

Acepta participar en el show de Tobli (1) para incrementar el porcentaje de juego visto; **juega cambiando los distintos ángulos** para ver el espectáculo **(2)**. Cuando te canses de tanto jueguecito, regresa de nuevo al Barco Volador.


1


2

04 LAS RUINAS DE ZANARKAND


1

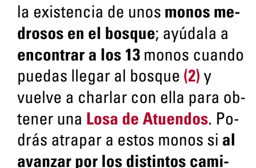
Tras la escena **(1)**, avanza hacia la izquierda para encontrarte con el **sabio Maechen** y accede a escuchar su historia sobre Vegnagun **(2)**. **Da una vuelta por las ruinas para recoger los cofres** y regresa al Barco Volador.



2

05 ISLA KILIKA

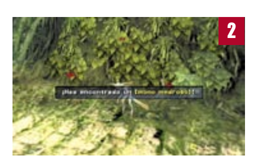
Entretente **buscando los cofres en la aldea** para recoger **objetos** necesarios para los combates **(1)**. Avanza hasta el lado derecho del pueblo antes de cambiar de pantalla y **habla con la chica de azul** que está rodeada de niños. Ésta te avisará sobre la existencia de unos **monos medrosos en el bosque**; ayúdala a **encontrar a los 13** monos cuando puedas llegar al bosque **(2)** y vuelve a charlar con ella para obtener una **Losa de Atuendos**. Podrás atrapar a estos monos si **al avanzar por los distintos caminos del bosque y oir un chillido pulsas ✖**.



Si hablas con el chico de la cámara de vídeo que nos dejó mirar el cuartel de la Liga en los Capítulos anteriores, ahora podrás **acceder al edificio y conseguir objetos (3)**.

Llega hasta el Bosque y avanza por el camino que hay en la segunda bifurcación a la derecha. Al llegar a la curva verás un **tronco medio caído** en el lado derecho de la senda. Trepa por él pa-


1


2

ra acceder a una **zona secreta** con un **cofre** y un **Cactilio (4)** (tendrás que llevarlo a la Nación Cactilio, pero más adelante).

Regresa al camino principal y sigue hacia el Norte para llegar a la entrada del Templo; al llegar verás una escena con Dona y Barthello.





06 LUCA

Parece que la Liga de blitzbol ha comenzado ya. Podremos entretenernos jugando en este lugar; tras la escena te enterarás de que **los Aurochs no quieren jugar y te han cedido el puesto**.

Cuando te den la opción, accede a jugar, aunque no lo tendrás que llevar a cabo. Accede para ver una escena que incrementará el porcentaje. Después, desde el menú de blitzbol cancela la operación para hacer otra cosita más en Luca.

Tendrás que llegar hasta la zona del mirador para que salte una escena. Después, **Yuna verá a un pequeño Moguri** a su lado; cuando tengas de nuevo el control del personaje **persigue al Moguri por todo Luca**: primero hasta la plaza del pueblo de modo que salga otra escena del pasado; después por el camino **hacia el estadio** de Luca hasta ver otra escena **(1)**; llega ahora hasta el estadio de Luca y **sal por el lado de la izquierda** para llegar a la **zona de los muelles**; allí avanza por el primer desvío a la izquierda para ver la **última escena** cerca del barco.

Después una escena aparecerás en el Barco Volador.



07 EL CAMINO DE MIIHEN

Al aterrizar un albhed se ofrecerá a **llevaros a la Casa del Viajero (1)** para hablar con Rin.



Acércate al mirador para que empiece una escena. Rin narrará los hechos tal y cómo los ha visto. Dependiendo de la investigación del capítulo 4, Rin acusará a uno u otro personaje. **Lo mejor es que el culpable sea Rikku (2)**, así podrás obtener el **accesorio Ragnarok**.



Para finalizar el episodio, Rikku tendrá que hacer unos cuantos servicios a la comunidad del camino. Ahora podrás montar en chocobo cada vez que vayas al camino.

08 LA SENDA DE LAS ROCAS HONGO

Ve a la Senda y **habla con los jefazos de la Liga Juvenil** que encontrarás a la izquierda. Tras la escena, habla con Yaibal y **accede a participar en el Torneo**. Tendrás que **enfrentarte a los soldados de la Liga en 7 combates**, incluídos Yaibal, Elma y Lucil **(1)**.

Al finalizar conseguirás puntos de experiencia y verás una escena sobre el futuro de la Liga; después aparecerás en el Barco Volador.

Regresa al cuartel y avanza hasta el interior del edificio. Una vez dentro, accede a la terraza para **hablar de nuevo con Lucil (2)** y obtener una **Esfera** para visionar después en el Barco Volador.





09 EL TEMPLO DJOSE

Hay que realizar dos misiones en este lugar: **derrotar a la máquina albhed** antes de llegar al nivel 5 y enfrentarte a ella una vez hayas alcanzado el máximo nivel.

Los albhed te ofrecerán medir tus fuerzas con él (1). Accede a ello. **(CUADRO PROTOTIPO M)**

Ahora hay que buscar por Spira los manuales para reparar la máquina y enfrentarte de nuevo a ella cuando consigan evolucionarla al nivel 5. Encontrarás estos manuales en los siguientes lugares:

- **en la sala de la izquierda del templo**, te lo dará un albhed: **Orgullo Mecánico**.
- **en el piso superior del templo**, habla con el albhed de la sala de los pedestales: **Espíritu Reciclador**.
- **en el exterior del templo**, pulsa ✖ cuando los tres monos **(2)** estén en el aire al mismo tiempo: **Reparar es Fácil**.
- **en el Camino de Miihen**, inspecciona las máquinas albhed del camino: **Manual de Mecánica**.
- **en el interior de la cueva secreta** en la Granja de Chocobos: **Todo sobre Reparaciones**.

Regresa al templo y habla con el albhed en la sala superior para reparar la máquina.





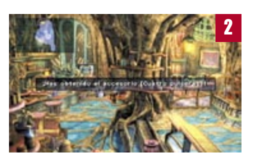
↘ PROTOTIPO M

- **Puntos Vida: 18.324.**
- **Puntos mágicos: 0.**
- **Débil a: ataques físicos y mágicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Coraza, Espejo y Escudo sobre el equipo. Ataques físicos de Samurai, Guerrera, Pistolera o Lord Oscuro. Ataques mágicos como Electro ++.**



10 GUADOSALAM

Observa la escena. Cuando termine, **entra en la mansión de Leblanc** para ver otro vídeo **(1)**. Ve a la casa que verás a la izquierda en la zona superior del pueblo. Verás a mucha gente haciendo cola. Entra sin más y **abre el cofre** para recoger el premio por haber llevado a cabo con éxito las misiones en el Río de la Luna y en el Monte Gagazet. Después, **habla de nuevo con Tromell** y dará por finalizado el Episodio en Guadosalam.



Desde el Barco, regresa a Guadosalam y entra en la casa que ha estado durante todo el juego cerrada en el lado izquierdo de la Mansión; ahora podrás entrar y obtener distintos **objetos** y una **esfera (2)**.

11 LLANURA DE LOS RAYOS

El invento de Shinra ha provocado efectos secundarios. **Tendrás que destruir a las Quimeras** que custodian las torres. Al hacerlo, aparecerá un **cofre** cuyo contenido variará. En el camino podrás aprovechar y abrir algunos **cofres** que se hayan quedado por abrir.

Cuando hayas eliminado a 9 Quimeras, acércate a la torre más alejada en el lado de la izquierda del camino e inspecciónala para enfrentarte al **último enemigo de la Llanura.**
(CUADRO HUMBABA)

Accede a entrar en la gruta junto a la torre. Dentro, sigue la flecha roja en el mapa para encontrar a Cid y **deshazte de las máquinas (1)**.

Por último, Hermano y Cid harán las paces y encontraremos a Cid en la cubierta del Barco Volador.



↘ HUMBABA

- **Puntos Vida: 27.772.**
- **Puntos mágicos: 785.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad y Rayo (le da puntos de VIT).**
- **Utilizar: Rompebrazo, Excalibur y Antimagia; protege al equipo con Coraza y Escudo.**



12 LA LLANURA DE LA CALMA

Si no tienes aún **400 puntos haciendo propaganda**, da una vuelta por Spira para conseguirlos. También tienes tiempo de seguir haciendo de Cupido.

Si ya los tienes, ve a la Llanura de la Calma para ver cómo ajustan cuentas los dueños de las agencias; durante la escena **aparecerá Tobli** para poner calma. A partir de ahora **podrás montar en Hover con un gran descuento y aparecerán dos nuevos minijuegos:** Gaviota cazadora y Monito Comilón.

Ve a la Casa del Viajero y habla con el dueño de la tienda para ofrecerle toda la información sobre las novias que has buscado **(1)**; tras la escena ve detrás de la tienda y sube la cuesta para abrir un **cofre**. Dentro hay **50.000 guiles.** Habla con el dueño de la tienda y **devuélvele el dinero a cambio de un accesorio**.



13 LA GRANJA DE CHOCOBOS

El objetivo principal de conseguir a los mejores chocobos es para descubrir un **pasaje secreto** en la misma granja.

La granja de chocobos tiene espacio para 14 chocobos; cuatro de ellos ocuparán el lugar privilegiado de **1ª división**. Estos cuatro tendrán que ser **evolucionados al nivel 5**. Podrás ver si pueden alcanzar este nivel observando su Potencial (acércate a un chocobo y pulsa ✖). **Los chocobos que pueden evolucionar al nivel 5 sólo aparecerán en el Capítulo 5**. Avanza por Spira para pelear con monstruos hasta ver un chocobo; atrápalo con la ayuda de Verduras Ghysal. Cuando tengas 14, observa cuáles pueden llegar al máximo nivel y colócales con la ayuda de Clasko en los espacios de 1ª división. No todos los chocobos son iguales **(1)**. Cada tipo se encuentra en:

- **Chocobo tímido:** Isla Besaid, Río de la Luna o Macalania.
- **Chocobo normal:** Templo de Djose, Llanura de la Calma.
- **Chocobo intrépido:** Isla Kilika, Llanura de los Rayos, Desierto Bikanel

Cada tipo de chocobo preferirá un lugar al que viajar:

- **Chocobo tímido:** le gusta viajar a Kilika a la Isla de los Rayos o al Desierto de Bikanel.
- **Chocobo normal:** le gusta viajar a la Isla de Besaid, al Río de la Luna o al Bosque Macalania.
- **Chocobo intrépido:** le gusta viajar a la Llanura de la Calma o al Templo Djose.

Para abrir la cueva tendrás que hacer estas expediciones:

- **Cuatro chocobos del nivel 1** tienen que salir de viaje y regresar sanos a la granja. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 2.
- **Cuatro chocobos del nivel 2** tienen que salir de viaje y regresar sanos a la granja. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 3.
- **Cuatro chocobos del nivel 3** tienen que salir de viaje y regresar a salvo. Recupera sus energías y haz que suban al nivel 4.
- **Cuatro chocobos del nivel 4** tienen que salir de viaje y regresar a salvo; uno de los chocobos tendrá que inspeccionar en el Camino de Miihen **(2)** para descubrir la cueva. Recupera sus energías y evoluciónalos al nivel 5.
- **Los cuatro chocobos del nivel 5** deben viajar y regresar a la granja.

Ahora sal de la granja y vuelve a entrar para que Clasko te hable del descubrimiento de la cueva.

Para subir a los chocobos de nivel hay que combinar verduras; las conseguirás en los combates.

- **para subir al nivel 2:** 10 raciones de verdura Pahsana.
- **para subir al nivel 3:** 10 raciones de verdura Pahsana.
- **para subir al nivel 4:** 30 raciones de verdura Mimett.
- **para subir al nivel 5:** 40 raciones de verdura Sylkis.

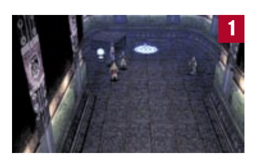




14 BEVELLE

Tendrás que llegar hasta la entrada del Templo para hablar con Maroda e Isaaru; de este modo **aumentará el porcentaje de juego** visto y finalizará el Episodio en Bevelle.

De cualquier forma, puedes entrar también en el templo y descubrir el **Laberinto oculto (1)**, que se encuentra en el lado derecho del templo. Después de esto, no hay nada más que hacer aquí.



15 EL DESIERTO DE BIKANEL

Nhadala nos pedirá ayuda; **entrega el último Cactilio a su madre**. Los dos últimos cactilios los encontrarás en el Sendero del Monete Gagazet y en la casa de Dona. Una vez estén casi todos, habla con la siguiente madre y después con Marnela para **entrar en la cueva de los chicos desobedientes** al fondo de la nación. Dentro de la cueva, los cactilios que hay allí te harán la vida imposible. Primero te harán **luchar contra un monstruo gigante (1)** y después tendrás que pasar al otro lado de un pasillo antes de que se llene de arena.

Cuando lo logres verás al cactus rebelde; captúralo como a los anteriores teniendo en cuenta que, de los tres, el que buscamos tiene la **boca ovalada**, no en forma de D.

Tras capturar a Frey tendrás que enfrentarte a un gran Cactilio. **(CUADRO CACTILION)**

Tras el combate salva la partida y sal de la cueva. Verás a los Cactilios formar la barrera, solo que ahora **tendrás que vértelas con el monstruo en el Campamento Albhed**. Recupera fuerzas antes del combate, porque esta vez si que te sacarán de quicio. Se trata de un enemigo de un total de 333.444 puntos de VIT y 9999 PM; le harás daño con cualquier ataque (menos los que causan Estados Alterados), pero antes **haz que el equipo se proteja con Coraza, Espejo y Escudo**. Al principio lo mejor será la magia Oscuridad de Lord Oscuro **(2)** y Kiai Total de Samurai. Si no lo derrotas no terminarás el episodio.

Cuando hayas acabado con él podrás seguir las excavaciones para los albhed. Recuerda que tienes que **conseguir el nivel 5 de la máquina de los albhed** para completar el episodio en el Templo de Djose cuando lo consigas.

CACTILION

- **Puntos Vida: 22.222.**
- **Puntos mágicos: 1.111.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: sobre todo funciona bien Tiro Rápido de Pistolera.**



Para excavar piezas importantes acércate a la X amarilla del mapa. Cuando hayas acumulado un buen número de piezas, acude al **Templo de Djose** y habla con el albhed que está en la sala donde luchamos con Ixion. Repara la máquina de la pelea anterior para saber qué nivel ha alcanzado y **aceptar el reto de los albhed**. Los puntos de VIT son los mismos que antes, pero ahora es más fuerte y tiene las defensas más desarrolladas **(3)**.







16 LAS CUEVAS MISTERIOSAS DE SPIRA

A. LA CAVERNA MISTERIOSA

Accederás a esta caverna si mandaste a un chocobo del nivel 5 a investigar al Camino de Miihen. Cuando regrese, **recibirás la información necesaria** para encontrar la caverna.

La entrada está situada el lado de la Esfera del Viajero, en el Camino Viejo de Miihen **(1)**. Sólo tienes que **investigar la niebla verde** y podrás entrar en la cueva. Abre el **cofre** que hay cerca de la entrada para **coger una bomba y enterarte sobre cómo utilizarla en las paredes**.

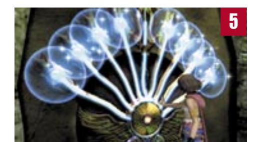
Tendrás que poner cuidado en no utilizar bombas demasiado fuertes por que de lo contrario provocarás un derrumbe y no podrás salir de la cueva. **Los muros pueden ser de composición: dura: 25, normal: 10 y blanda: 5**. Los explosivos tienen la siguiente capacidad:
bomba chica: 1, bomba mediana: 2 y bomba grande: 3.

Casi todas las paredes de la cueva son blandas; si andas mal de bombas, sólo tendrás que pelear con los enemigos del interior de la cueva para llenar tu despensa.






4


5


6

Ve al final del laberinto para enfrentarte a Megalópodo **(2)**, y recibir una **Losa de Atuendos**; investiga cada rincón de la cueva para **abrir todos los cofres**. Tras la victoria regresarás al Camino de Miihen.

B. EL LABERINTO OCULTO

En el templo de Bevelle, avanza por el pasillo de la derecha nada más entrar y verás que los kinderguardianes han descubierto un **pasadizo secreto**. Al acceder al nivel inferior aparecerá un **hombre extraño (3)** que nos contará una historia más extraña aún. Cuando termine de hablar, coge la **Esfera** del suelo y baja hasta el siguiente piso.

En el camino encontrarás monstruos que hay que derrotar, sobre todo Tomberis **(4)**. **Hay una Esfera más en el piso nº 20**; se trata de la **última esfera escarlata**, pero no creas que ya ha acabado con el laberinto; **hay un total de 100 pisos y cada 20 pisos tendrás que enfrentarte con un enemigo final**. Sin duda alguna, el máximo enemigo es Trema, con 999.999 puntos de Vitalidad, al que encontrarás en el último piso y que dará bastante guerra.

C. LA GRUTA DE LA PENA

Abrirás la puerta si colocas 10 esferas Escarlata en la puerta de la Gruta de la Senda de las Rocas Hongo **(5)**; ponle a Yuna los mejores accesorios y su mejor Vestisfera.

Una vez dentro, avanza por el camino que indica la flecha, hasta llegar a una gran sala. Allí podrás disfrutar de una escena en la que nuestras chicas son poseídas por Shuyin y se vuelven momentáneamente locas. Tras ver las imágenes **tendrás que enfrentarte a cinco enemigos: Rikku con 7800 VIT; Paine con 9200 VIT; Baralai con 12220 VIT; Gippal con 14800 y Nooj con 23800 VIT (6)**.

Después de los combates verás un vídeo y recibirás el **libro Danzas Mágicas** (te permitirá aprender **una habilidad más de la Vestisfera Estrella Pop**) y una **Losa de Atuendos**; dará por finalizado el episodio aquí.

D. CUEVA DESCONOCIDA

Cada vez que quieras entrar en esta cueva **tendrás que hablar con el chico albhed** al lado de la torre pararrayos **(7)**. Abre los **cofres** a la entrada y saldrán unos cuadros explicativos sobre cómo avanzar por la cueva; y es que para avanzar por los pasillos **tendrás que desbloquear primero el camino**. Para hacerlo tendrás que seguir un orden.

Observa las cifras que aparecen en amarillo y en blanco para averiguar la cifra clave del siguiente pasillo que tendrás que abrir. A veces, la cifra que abre la puerta también tiene en cuenta los objetos que has conseguido en la cueva, los guiles que tengas o las peleas que hayas tenido en la cueva. Es uno de los puzzles más complicados del juego pero también son muy buenos los **objetos** que obtendrás por el esfuerzo. Para saber la pared que tienes que abrir, **fíjate en la flecha roja del mapa**; después tendrás que tener en cuenta las cifras de la parte superior izquierda de la pantalla y las cifras de la parte inferior derecha de la pantalla.

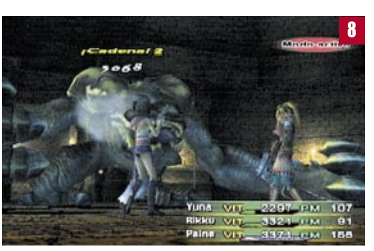
E. RUINAS DE LA CUEVA

Podrás entrar en esta cueva cuando hayas evolucionado a cuatro chocobos hasta el nivel cinco; una vez en el interior, verás que no hay mapa que te indique donde dar el siguiente paso de modo que sigue nuestro mapa para orientarte.

Coge todos los cofres que hay en el camino para obtener **objetos** interesantes y **enfréntate al jefe de la cueva: Omnitragonis**. Se trata de un Comechocobos gigante; tiene 11600 puntos de VIT **(8)**. **Con unos cuantos ataques físicos será suficiente** para destruirlo.

Después desbloquea el camino por los tres caminos restantes (empezando por el que está más a la derecha) para **rescatar al chocobo Impresionante**. Tan sólo tendrás que llegar hasta la última puerta marcada en el mapa una vez estén desbloqueados los cuatro pasillos que llevan hasta ella **(5)**.


7



8

■ 17 MONTE GAGAZET

Avanza hacia el sur y verás una escena entre Kihmari y Garik. Cuando tengas de nuevo el control del personaje, **avanza hasta Kihmari y habla con él**. Los niños ronso regresarán a la montaña.

Sigue el camino que lleva a la cima de la Montaña. Puedes usar la plataforma y llegar hasta el Sendero; avanza por el camino de la izquierda y verás otra escena entre Kimahri y Garik **(1)**. Cuando todos se reunan junto al patriarca, recibirás una **Losa de Atuendos**.





Aparecerás en el Barco Volador, pero vuelve al Monte Gagazet. Desde la Esfera del Viajero junto a las termas, ve a la izquierda y **trepa por las rocas** a la izquierda y luego por encima de ellas a la derecha hasta ver a un grupo de ronso. Avanza a la derecha; frente a una cueva hay un puente que lleva a la **estatua de Kimahri (2)**. Habla con los niños ronso para recibir otra **Losa** más.

■ 18 BOSQUE DE MACALANIA

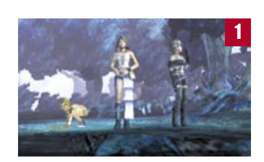
Avanza por el camino luminoso hasta la zona del lago. Entra en la zona del lago y **habla con el hombre** que está de pie mirando al fondo **(1)**. Tras la conversación, ve a la tienda de Oaka y verás un vídeo. Dará por terminado el episodio en esta zona. Sigue el camino luminoso a la entrada al bosque y dirígete a la **salida hacia Bevelle** (a la derecha) en la bifurcación con cuatro caminos **elige la del sur** y observa la escena, ahora sí dará por terminado el episodio en el Bosque.



■ 19 BARCO VOLADOR

Como regresarás al Barco Volador tras completar todos los episodios, recibirás la **Vestisfera Peluche**; cada personaje tiene uno.

Llega a la sala de máquinas y ve al final. En una escena Colega nos hablará del Barco y del origen de las Gaviotas. Sube a cubierta para ver a Cid; baja al puente y verás una discusión de la familia albhed. **Habla con Hermano y entra en el Etéreo**, por cualquier camino. Verás una tierna escena **(1)**.



■ 20 EL ETÉREO

Hemos escogido el camino que empezaba en la Isla de Besaid. **Antes de avanzar instala como accesorio el Anillo Repelente** para no tener que enfrentarte a los monstruos del Etéreo **(1)**. **Baja por la rampa en forma de caracol** hasta encontrar una plataforma circular. Al llegar al centro tendrás que enfrentarte con otra vieja conocida. **(VER CUADRO SHIVA)**

Tras el combate, sigue bajando por el único camino hasta la siguiente plataforma; aprovecha para coger **objetos** por el camino. Allí encontrarás otro Eón al que derrotar. **(CUADRO MINDY, SANDY Y CINDY)**

Los combates serán sencillos si estás entre los **niveles 70 y 80**. Sigue camino abajo, saltando sobre las pequeñas plataformas **(2)**. Al llegar a la siguiente plataforma **te enfrentarás al último Eón del Etéreo**. **(CUADRO ÁNIMA)**

Aparecerá un niño fantasma que nos explicará lo que está pasando. Acto seguido, **aparecerás en el Etéreo** y veremos a Leblanc, Logos y Ormi **(3)**. Cuando acabe la escena, ve a la derecha para **salvar la partida** y entra en el Etéreo.







Dentro, para desbloquear el camino tendrás que tocar una melodía. Pisa las baldosas musicales **(4)** e introduce las **notas** en el órgano que hay cerca de los portales . Cuando llegues al último portal desbloqueado verás en una escena a Gippal; observa con detalle la historia. Podrás ver una **Esfera (11)** y disfrutarás de la compañía de Leblanc. Sal de la pantalla de las rocas melódicas y **salva la partida en la Esfera del Viajero** a la derecha.

Ve a la izquierda y monta en la plataforma para llegar a un nivel superior. Salta en diagonal a la siguiente plataforma a la derecha y después de nuevo a la derecha. Esta plataforma se elevará; salta en diagonal primero a la izquierda y después a la derecha.


4

5


6

Retrocede por el camino anterior a la plataforma con el **punto para salvar** y salta sobre la plataforma de la derecha. Verás dos plataformas más; pisa la que está al norte; después la que está a la izquierda. **Regresa a la Esfera del Viajero** y sube de nuevo en la plataforma de la izquierda. Salta sobre la plataforma a la izquierda; arriba, **pisa la siguiente roca (5)**.

Vuelve a la plataforma móvil y te subirá un poco más; salta sobre la plataforma al lado del **cofre**; después monta de nuevo en la roca que te subió hasta aquí; cuando llegue abajo del todo, **pisa una plataforma cercana** y monta de nuevo en esta plataforma móvil, que te dejará en otro sitio. Salta sobre la roca en diagonal a la izquierda y después la que está más abajo. La plataforma móvil se moverá sola. Salta abajo y regresarás a la plataforma con la Esfera del Viajero. **Monta en las plataformas a la derecha** y una vez arriba pisa la que está más abajo; salta sobre la última plataforma a la izquierda y otra vez a la izquierda para llegar al portal; si has pisado bien las rocas, la música **(6)** hará que llegues hasta Vegnagun.

Ve al escondite de la monstruosa máquina. Salta sobre las plataformas hasta la plataforma situada debajo de la máquina. Verás a Nooj y te hablará de su plan . Tras una larga secuencia dará comienzo la destrucción de la amenaza de Spira.

SHIVA

- **Puntos Vida: 14.800.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: las magias Piro.**
- **Inmune: magias hielo, Gravedad.**
- **Utilizar: Coraza y Escudo para proteger al equipo. Kogoro Pírico de Domadora, Kiai Total de Samurai o Magias Piro de Maga Negra.**



MINDY, SANDY Y CINDY

MINDY
- **Puntos Vida: 9.788.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.**

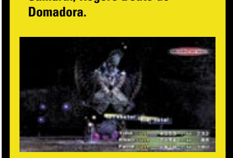
SANDY
- **Puntos Vida: 10.330.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.**

CINDY
- **Puntos Vida: 12.240.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Escudo y Coraza para proteger al equipo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.**



ÁNIMA

- **Puntos Vida: 36.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: Magias Sacro.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Protege al equipo con Coraza y Espejo; Kiai Total de Samurai; Kogoro Beato de Domadora.**



VEGNAGUN COLA

- **Puntos Vida: 34.200.**
- **Puntos mágicos: 9999.**
- **Débil a: Magia Sacro.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: protege con Escudo y Coraza; Oscuridad de Lord Oscuro; Kiai Total de Samurai; Kogoro Beato de Domadora.**



Mira dónde está la Cola y llega hasta ella por las plataformas. Prepárate para un breve combate.
(CUADRO VEGNAGUN COLA)

Tras el combate verás a Leblanc en apuros; acércate hasta el lugar en el que se encuentra para vértelas con otra parte de la máquina.
(CUADRO VEGNAGUN PATAS)

Una vez te hayas deshecho de las patas, avanza hasta el lugar que aparece en la escena para **reunirte con Gippal y Nooj.**
(CUADRO VEGNAGUN TORSO)

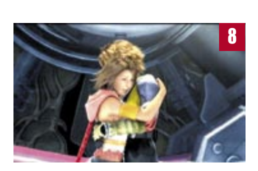
Por último aparecerá Shuyin en escena, pero no has acabado todavía con Vegnagun **(7)**.
(CUADRO VEGNAGUN CABEZA)

Observa la escena romántica de Shuyin (24), pero mantente alerta.
(CUADRO SHUYIN)

Cuando acabes con la agonía de Shuyin de una vez por todas, prepárate para la escena final... pero antes de nada, tendrás que prestar atención a algunos detalles.

Cuando Yuna aparezca en el jardín del Etéreo no dejes de pulsar ✖ en ningún momento para poder escuchar los silbidos; cuando aparezca de nuevo el niño fantasma, **responde Sí a la pregunta que te formule**. Relájate ahora y disfruta de las escenas que vendrán antes y después **(8)** de los créditos.


7


8

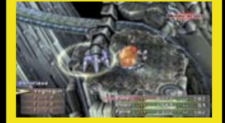
↘VEGNAGUN PATAS

VEGNAGUN
- **Puntos Vida: 18.220.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.**

FOCO A
- **Puntos Vida: 30.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.**

FOCO B
- **Puntos Vida: 30.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: Ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.**

FOCO C
- **Puntos Vida: 30.000.**
- **Puntos mágicos: 9999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Excalibur de Guerrera, Kiai Total de Samurai, Oscuridad de Lord Oscuro; protege con Coraza y Espejo.**



↘VEGNAGUN TORSO

VEGNAGUN
- **Puntos Vida: 33.040.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Objetos de protección, no magias; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuridad.**

EXTREMIDAD D
- **Puntos Vida: 3.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuridad.**

EXTREMIDAD I
- **Puntos Vida: 3.000.**
- **Puntos mágicos: 9.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuridad.**

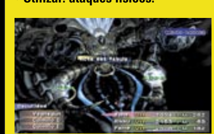


↘VEGNAGUN CABEZA

VEGNAGUN
- **Puntos Vida: 34.420.**
- **Puntos mágicos: 99.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: protege al equipo con Coraza y Escudo; Kiai Total de Samurai; Oscuridad de Lord Oscuro.**

COLMILLO I
- **Puntos Vida: 2.500.**
- **Puntos mágicos: 99.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos.**

COLMILLO D:
- **Puntos Vida: 2.500.**
- **Puntos mágicos: 99.999.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: ataques físicos.**



↘SHUYIN

- **Puntos Vida: 23.850.**
- **Puntos mágicos: 210.**
- **Débil a: ataques físicos.**
- **Inmune: Gravedad.**
- **Utilizar: Kiai Total de Samurai y Oscuridad de Lord Oscuro. Ataques físicos de Guerrera o Pistolera.**





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 64

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA



SOLUCIONES, TRUCOS Y SECRETOS para los mejores juegos de PS2

37 Fichas de Trucos

JAK II EL RENEGADO • NEED FOR SPEED UNDERGROUND
TRUE CRIME • PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
GHOSTHUNTER • MEDAL OF HONOR RISING SUN
FORMULA ONE 2003 • SOCOM US NAVY SEALS
007: TODO O NADA • PRO EVOLUTION SOCCER 3
EL RETORNO DEL REY • LOS SIMS TOMAN LA CALLE
WRC 3 • FORBIDDEN SIREN
SPLINTER CELL • Y MUCHOS MÁS...

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos!!

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión, hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



1

SEPARA LAS FICHAS. Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.Ten cuidado de no pasarte de la banda negra.



2

RECORTA LA FICHA. Recorta las bandas negras de la parte inferior y superior de la página. Repasa con cuidado el corte. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" lo harás mejor.



3

SEPARA LAS FICHAS. Ahora corta la página justo por la mitad para separar las dos fichas. Ten mucho cuidado, ya que si el corte no es preciso la ficha podría no entrar después en la caja.



4

COLOCA LA FICHA. Abre la caja del juego totalmente e introduce la ficha en la parte trasera, justo encima de la contraportada original. Si no entra bien, extrae la ficha y repasa el corte.

GUÍAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2



1

RECORTA LA FICHA. Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



2

COMPRUEBA EL CORTE. Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



3

DOBLA POR LA MITAD. Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.



4

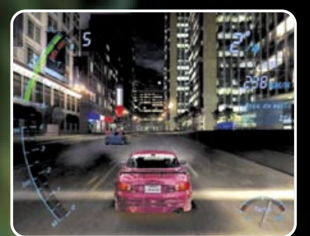
ARCHÍVALA EN LA CAJA. Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

→Trucos Need for Speed Underground

Pon tu coche a punto

Play2 Manía

Para ser el piloto más rápido y el más admirado, necesitas pilotar muy bien y "maquear" a tope tu coche. Descubre ahora cómo obtener las principales mejoras para tu "buga".





PORTADAS DE LAS REVISTAS DE TUNING

Para que tu coche salga en las portadas de las revistas de tuning más prestigiosas del mundo tendrás que conseguir cosas como éstas:

- **Revista 1:** Ser 10º en la tabla de Circuitos.
- **R2:** 9º en la tabla de Sprint.
- **R3:** 10º en la tabla de Derrape.
- **R4:** 7º en la tabla de Drag.
- **R5:** 8º en la tabla de Derrape.
- **R6:** 8º en la tabla de Circuitos.
- **R7:** 6º en la tabla de Circuitos.
- **R8:** 6º en la tabla de Sprint.
- **R9:** 4º en la tabla de Derrape.
- **R10:** Gana todos los torneos.
- **R11:** Gana el título de Campeón.
- **R12:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 1.
- **R13:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 2.
- **R14:** Instala todas las mejoras de rendimiento de nivel 3.
- **R15:** Construir un coche con una reputación de una estrella, sobre la carrera 14-15.
- **R16:** Todas las mejoras visuales Niv. 1.
- **R17:** Todas las mejoras visuales Niv. 2.
- **R18:** Todas las mejoras visuales Niv. 3.
- **R19:** Instala las 4 mejoras visuales exclusivas y otras 9 de nivel 3.
- **R20:** Bate el récord de la tabla Drag.
- **R21:** Bate el récord de la tabla de Circuitos.
- **R22:** Bate el récord actual en la clasificación de Derrape en modo Difícil.
- **R23:** Bate el récord de la tabla de Sprint.
- **R24:** 500 puntos de reputación en Online.
- **R25:** 1.000 puntos de reputación en Online.
- **R26:** 2.500 puntos de reputación en Online.
- **R27:** 5.000 puntos de reputación en Online.
- **R28:** Bate al corredor X. Para verla, debes bajar desde la revista 2 con la cruceta.



ÚLTIMOS EXTRAS DEL MODO UNDERGROUND

60/111: Mejora visual Nivel 3: Faros delanteros.
61/111: Mejora visual Nivel 3: Faros traseros.
62/111: Mejora visual Nivel 3: Neón.
63/111: Sexto en la clasificación Drag.
64/111: Toyota Supra (98) / 6º en Derrape
65/111: Mejora visual: Pintura de Nivel 3 / Pista de Derrape "Circuito 6".
66/111: Mejoras de Rendimiento de Nivel 3: Kits de motor / Tubo de escape. Árboles de Transmisión. Kits de neumáticos.
67/111: Sexto en la clasificación Sprint.
68/111: Regalo exclusivo de Samanta.
69/111: Honda S2000 (2003)
70/111: Pista de Drag "Main Street en obras" / Mejora visual Nivel 3.
71/111: Pista de Circuito "Terminal" / Quinto en la clasificación de Circuitos.
73/111: Mazda RX-7 (1995) / 5º en Derrape.
74/111: Pista Sprint "Spillway" / 5º en Sprint.
75/111: Nissan 350Z (2003).
76/111: Quinto en la clasificación Drag.
77/111: Pista de Sprint "Spillway" (invertida) / Regalo exclusivo de Samanta.
78/111: Pista Sprint "Parada de Camiones".
79/111: Nissan Skyline R34 GTR (1999).
80/111: Pista de Drag "Main Street en obras" (invertida) / Mejoras de Rendimiento Nivel 3: E.C.U. y sistemas de combustible. Kits de Turbo.
81/111: Mejora visual Nivel 3: Llantas.
82/111: Cuarto en la clasificación Sprint.
83/111: Pista Drag "Comercial" / 4º en Drag.
84/111: Mejora visual N3: Faldones laterales / Pista de Circuito "Market Street" (invertida).
85/111: Cuarto en la clasificación Derrape.
86/111: Pista de Circuito Terminal (invertida) / Cuarto en la clasificación de Circuitos.
87/111: Tercero en la clasificación Drag.
88/111: Tercero en la clasificación de Circuitos.
89/111: Pista de Derrape "Circuito 7" / Mejora visual Nivel 3.
90/111: Mejora visual Nivel 3: Parachoques delanteros / Pista de Circuito "Port Royal".
91/111: Pista de Circuito "Port Royal" (invertida) / Mejoras de Rendimiento Nivel 3: Reducción de Peso. Kits de Suspensión. Óxido Nitroso.
92/111: Tercero en la clasificación Derrape.
93/111: Pista de Sprint "7th y Sparling" / Mejora visual Nivel 3: Alerones.
94/111: Pista de Sprint "1st Ave. Parada de camiones" (invertida) / 3º en Sprint.
96/111: Regalo exclusivo de TJ.
97/111: 2º en Drag / Pista "Comercial" (inv).
98/111: Segundo en la clasificación de Circuito.
99/111: Segundo en la clasificación de Sprint.
101/111: Parachoques traseros.
104/111: Segundo en la clasificación Derrape.
106/111: 1º en la clasificación de Circuitos.
107/111: Pista Drag "Autopista 1" / 1º en Drag.
108/111: 1º en la clasificación de Derrape.
109/111: Primero en la clasificación Sprint.
110/111: Regalo exclusivo de Samanta.

Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº 62













DUAL SHOCK 2 | M.CARD (129 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

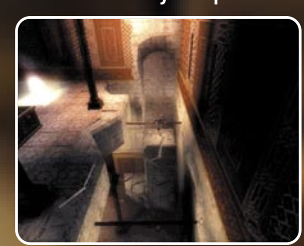


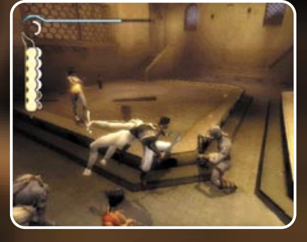
→Trucos Prince of Persia

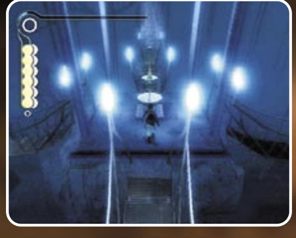
El tiempo en tus manos

Play2 Manía

Por muy príncipe que seas, el palacio todavía encierra unos cuantos secretos que solo con nuestra ayuda podrás desvelar. ¿Quieres que te llevemos hasta ellos?







PRÍNCIPE DE PERSIA ORIGINAL

Tras conseguir la segunda espada y después de avanzar un buen rato, te reunirás con la princesa en la sala de la palanca. Rompe la pared que verás enfrente de la puerta por la que has entrado para desvelar una reja secreta. Tienes que mover la palanca hacia la derecha para abrir la puerta. De esta forma, desbloquearás el *Prince of Persia* original.

Ahora salva la partida, porque a partir de este momento comenzará el juego antiguo y no podrás regresar a este punto sin haber cargado previamente la partida.

AGUA MILAGROSA

• Tras liberar las Arenas del Tiempo y haber conseguido salvar la partida, continúa por el pasillo. Entra por el agujero de la pared al final del pasillo. Cuando veas una estancia secreta, recorre el pasillo hasta el final, cruza el puente y bebe de la fuente de agua que hay en el centro.

• En el segundo piso del edificio en el patio, a un lado de las barras que verás arriba a la izquierda, hay un pequeño agujero en la pared sobre una trampa de pinchos. Si te metes por él y avanzas, llegarás a una nueva área secreta del palacio, donde conseguirás que tu nivel de vida aumente de tamaño.

• En la entrada al Palacio, tras salvar la partida y una vez que hayas subido al piso de arriba ayudándote con las barras, cruza a continuación por la pared que atraviesa una cuchilla para entrar por la abertura que se encuentra justo al otro lado. Ahora sólo tendrás que continuar avanzando por el pasillo hasta llegar al final a la Fuente de Agua Milagrosa.

• Después de coger la segunda espada, rompe la primera puerta de madera que verás para salir a un pasillo con escaleras hasta la sala grande. En ese pasillo, localiza la pared de la derecha que está un poco agrietada y rómpela. Un nuevo aumento a tu barra de vida te espera tras beber un poco de agua de la fuente.

• En los baños, una vez alcances el interruptor que abre la puerta de salida del patio, examinando la zona descubrirás unos barriles al lado. Rómpelos para empezar después a golpear la pared que hay detrás de ellos. Una vez rota la pared y dejado al descubierto un agujero, sigue el pasillo que se abrirá hasta la fuente.

• En la Sala del Conocimiento, una vez que hayas recorrido las vigas del techo, dirígete hasta la esquina de enfrente del lugar donde comienzas este nivel, pasando antes por las cuchillas de la pared. Una vez allí, rompe la pared para descubrir un pasillo oculto que te conducirá hasta la fuente milagrosa.

• Justo en la pared que hay a la derecha, exactamente entre la prisión y la cámara de torturas. Como viene siendo habitual en los lugares ocultos del juego, tienes que recorrer el pasillo entero hasta llegar finalmente a la fuente de agua para aumentar una vez más el tamaño de tu barra de vida.

• Dentro de la Torre del Alba, antes de llegar al salón, verás una pared agrietada en el pasillo. Rómpela para llegar a la fuente.

TRUCOS

• PRIMER NIVEL DEL PRINCE OF PERSIA ORIGINAL:
Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén **L3** pulsado y pulsa:
✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.

• PASSWORDS DE NIVEL DEL *PRINCE OF PERSIA* ORIGINAL:
Activa en primer lugar el truco anterior y, en la pantalla de passwords del juego bonus "Prince of Persia 1", introduce cualquiera de estos códigos para saltar al correspondiente nivel:

Nivel 2: KIEJSC
Nivel 3: DMKERC
Nivel 4: ACCVQC
Nivel 5: XRTLQC
Nivel 6: UHLCQC
Nivel 7: RXCTPC
Nivel 8: KBJOOC
Nivel 9: DFPJNC
Nivel 10: SWJJLC
Nivel 11: LAQEKC
Nivel 12: ZMBTOC

Compañía **Ubi Soft** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº 61









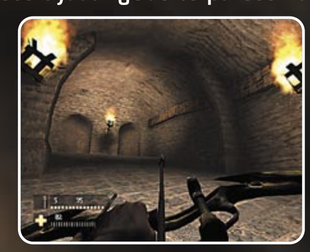

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1195 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Turok Evolution

Ojo con los dinosaurios

Para enfrentarte a este peligroso universo plagado de dinosaurios, alienígenas y monstruos, necesitarás un poco ayuda. ¿Qué te parecen unos trucos y unos consejos?







TRUCOS

Introduce estos códigos en el apartado de trucos, del menú principal.

- **Todos los trucos:** FMNFB.
- **Invencibilidad salvo en las caídas de gran altura:** EMERPUS.
- **Obtención de todas la armas disponibles de cada nivel:** TEXAS.
- **Munición ilimitada para todas las armas:** MADMAN.
- **Acceso a todos los niveles desde la opción de cargar juego:** SELLOUT.
- **Invisibilidad:** SLLEWGH.
- **Cabezones:** HEID.
- **Una demo y un minijuego desde el título principal:** HUNTER.
- **Acceso a un zoo en el que dispondrás sólo de tu garrote:** ZOO.

CONSEJOS

- **El sutil manejo del Pterodón:**

Durante tu periplo, tendrás que manejar en más de una ocasión a este gran dinosaurio volador. Cualquier golpe con algún muro o una colisión con algún rival hará que tu mascota reviente. Para evitarlo, circula por los lugares más amplios y evita los descensos bruscos para no caer en barrena. Además, evita los enfrentamientos frontales con otro Pterodón, ya que puedes recibir una ráfaga de disparos que acabe con tu reptil. Cuando tengas algún objetivo que cumplir, deshazte en primer lugar de todos los enemigos que puedan derribarte, obtén todos los misiles que veas y ataca tu objetivo.

- **Rompe todas las cajas de madera:**

Distribuidas por todas las bases enemigas y por los caminos, encontrarás diversas cajas de maderas que esconden armamento. Para romperlas, utiliza el garrote y así ahorrarás munición, pero hazlo sólo cuando la zona esté despejada de enemigos o recibirás más de un golpe.

- **Bucea con precaución:**

Aunque puedas avanzar por los caminos inundados por agua, deberás tener en cuenta que Tal´set tiene un límite para aguantar la respiración y, que cuando lo superes llega, empezarás a perder salud. Realiza una expedición corta para saber cómo es el túnel inundado y, tras coger oxígeno, haz una segunda que te permita atravesar la zona rápidamente.

- **Cuidado con las alturas:**

Tendrás que realizar saltos y caminar por senderos bordeados de letales acantilados. Para evitar caer, avanza con mucha precaución y no hagas ningún salto complicado hasta que no hayas despejado toda la zona de enemigos.

- **Sorprende al atacar:**

Actuando con sigilo conseguirás coger a tus enemigos por sorpresa y acabar con ellos de un disparo a la cabeza. Para ello, lo mejor es usar el rifle de francotirador o el arco Tek.

- **Cúbrete y esquiva los ataques:**

En ocasiones tendrás que enfrentarte a varios enemigos a la vez, por lo que tendrás que cubrirte con las rocas o cualquier otro objeto. Si no encuentras un lugar para cubrirte, no dejes de moverte para no ser un blanco fácil.

- **Aprovéchate de los lugares elevados:**

Una posición elevada es idónea para atacar, ya que podrás cubrirte con sólo agacharte. Además, podrás cambiar de posición sin ser visto y arrojar granadas con más efectividad.

- **Sigilo en misiones de espionaje:**

En un par de misiones deberás evitar ser detectado por los enemigos alienígenas. Para ello, tendrás que caminar con cuidado y usar armas de disparo silencioso, como los arcos con flechas venenosas, la pistola de flechas y el gas venenoso de la mina araña.

Si eres descubierto en algún momento, escóndete y vuelve a atacar con sigilo después, cuando desaparezca el estado de alerta y no te busquen.

- **Estudia todas las trampas:**

Además de dinosaurios, alienígenas y acantilados hay trampas muy dañinas que te obligarán a estar atento a cada paso que des.

Ten en cuenta que siempre hay alguna forma de esquivarlas o de no accionarlas, por lo que deberás acabar con tus rivales primero y para poder después estudiar la zona con calma.

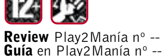
- **No dispares a tus compañeros:**

En las misiones finales, estarás acompañado por soldados aliados que te ayudarán a liquidar a los alienígenas. Aunque es fácil reconocerlos, es posible que en medio de un tiroteo puedas dañar a alguno, por lo que deberás estar muy atento. Además, deberás evitar armas explosivas, como el lanzacohetes, ya que pueden morir por culpa de la onda expansiva del impacto.

Si estás muy mal de salud, permanece en una zona segura y deja que tus compañeros actúen.

Compañía **Acclaim** | Género **Shoot'em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**





Review Play2Manía nº --
Guía en Play2Manía nº --

















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (75 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



→Trucos Rogue Ops

Espía como puedas



Si estás un poco cansado de andar por ahí infiltrándote, a lo mejor te apetece probar alguna cosas nueva. Fíjate bien en estos trucos, que hay algunos realmente divertidos.

TRUCOS

Pausa el juego e introduce cualquiera de estos códigos, según el efecto que quieras lograr:

- **Pies grandes:** →, →, →, ←, →, ←, →, ←, ←, ←.
- **Las balas no te hacen daño:** ←, →, →, ←, ■, ●, ●, ■.
- **Flechas explosivas:** ←,→,→,←, ■, ●, L2, R2, ■, ●, ←,→.
- **Balas de francotirador explosivas:** L2, R2, →,→,←,←,→,→, R2, L2, ■, ●.
- **Saltar de nivel:** L2, ■, L2, ●, L2, ←, L2, →, L2, R2, R2, ■, R2, ●, R2, ←, R2, →, ■.
- **Arma enorme:** ■, ■, ■, ■, ●, ●.
- **Mitad de daño:** ■, ■, ●, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■.
- **Un toque mata:** ●,←,→,→,←, ●, L2, R2,●,■, ■.
- **Balas infinitas:** ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ←, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●, ■.
- **Vida infinita:** ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■.

Terminar niveles:

- **Bank:** R2, L2, ■, ●, ←, R2, ←, ←, ■, ●, ■.
- **Carmen:** R2, L2, →, ←, ←, L2, R2, ■, ■, ■, R2.
- **Installation K:** R2, L2, ■, ■, ←, L2, L2, ■, ■, L1, ■.
- **Magyar:** R2, ●, ●, ←, ←, L2, R2, →, ■, →, →.
- **Mod:** R2, L2, →, R2, ←, ●, R2, ●, →, →, ←.
- **Museum:** L2, L2, →, →, →, L2, R2, ■, R2, ■, R2.
- **Reliance:** R2, L2, →, ←, R2, L2, →, ■, ●, ■, ●.
- **Silo:** R2, L2,→, ←, ←, L2, ●, R2, ■, ■, ■.
- **Training:** ←, →, →, ←, ●, ■, R2, L2, ●, ●, ■.

ARMAS Y GADGETS

- **Mina remota Rapier:**

Este explosivo se pegará a la mayoría de las superficies, incluyendo los enemigos.

- **Rifle de precisión M7:**

Arma con silenciador y un zoom de tres aumentos. Ideal para no ser descubiertos.

- **Pistola Atac de 9 mm:**

Una semiautomática con un cargador de 10 balas y silenciador.

- **Shuriken:**

Para causar el máximo daño, la cabeza debe ser el blanco principal. Silenciosa.

- **Conmocionador:**

Causa incapacidad en el adversario.

- **Ballesta Gibson:**

Lanza flechas envenadas de acción rápida.

- **Granada de fragmentación M67:**

Explosivo de alta potencia. Lanza una nube de metralla de alta velocidad.

- **Granada de bloqueo M19:**

Interfiere los sistemas de vigilancia electrónica durante un tiempo limitado.

- **Mina de proximidad Sabre:**

Se arma y explota automáticamente al acercarse el enemigo.

- **Granada de humo M42:**

Bloquea la línea de visión y los sistemas de vigilancia durante un tiempo limitado.

- **V.I.S.E.R:**

Visor que puede ver el calor corporal, los láseres y el equipo electrónico, incluso a través de las paredes. Consumo de batería bajo.

- **Escáner de retina:**

Captura la huella de la retina para abrir puertas bloqueadas. Consumo bajo.

- **Gancho:**

Se usa para escalar y acceder a áreas inalcanzables por otros métodos. Está equipado permanentemente.

- **Cámara voladora:**

Puede reconocer localizaciones, acceder a zonas inalcanzables e interactuar con el entorno.

- **Camuflaje termoóptico:**

Camufla de la visión térmica y óptica, haciéndole invisible a los adversarios y a los equipos de vigilancia. Consumo elevado.

- **Inyección de adrenalina:**

Potencia la percepción: parece que los adversarios se mueven más despacio.

Compañía **Kemco** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 62
Guía en Play2Manía nº --















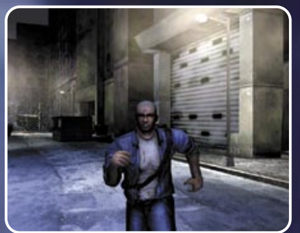


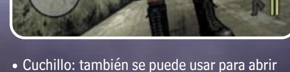
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (115 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



→Trucos Manhunt
Recursos del cazador

Eres la presa de una cacería humana en la que el premio es ¡¡tu cabeza!! Más vale que tu instinto de supervivencia pueda más, pero por si acaso, aquí tienes unos trucos…





TRUCOS

Para usar estos códigos, deberás obtener en primer lugar cinco estrellas de estilo con dificultad "A Saco", ya que cada dos pantallas consecutivas que pases ganarás dos imágenes extras, cada una de ellas con una parte del código, de este modo cada dos niveles abrirás la opción de usar estos trucos.

- **Regeneración:** R2,→,●,R2,L2,↓,●,←.
- **Equipación completa:** R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
- **Superpuñetazo:** L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
- **Correr siempre:** R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
- **Silencioso:** R1,L1,R1,L1,→,←,←,←.
- **Invisible:** ■,■,■,↓,■,↓,●,↑.
- **Voces de helio:** R1,R1,▲,●,■, L2,L1,↓.
- **Piel de mono:** ■,■,R2,↓,▲,■,●,↓.
- **Piel de cerdo:** ↑,↓,←,←,R1, R2, L1, L1.
- **Piel de conejo:** ←,R1,R1,▲,R1,R1,■,L1.
- **Desbloquear bonus:** Consigue 3 estrellas en grupos de cinco niveles seguidos.
- **Hard as Nails:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
- **Brawl Game:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
- **Monkey See, Monkey Die!:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
- **Time 2 Die:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.
- **Modo Dios:** Al terminar el juego en modo "Fetichista", introduce en la pantalla del título: ↓,↓,●,↑,■,▲,■, R2,↑,↑, L1, ▲.



OBJETOS

Objetos Blancos

- Bote de vitaminas: rellena media vida.

Objetos amarillos

- Ladrillo: objeto arrojadizo usado para hacer ruido y atraer a los malos a una zona donde acabar con ellos o distraerlos. Puedes volver a cogerlo para tirarlo de nuevo.
- Botella de cristal: genera ruido en un área no muy amplia. Es de un solo uso.
- Lata metálica: igual que el ladrillo, aunque hace menos ruido al impactar.
- Cabeza: decapita a un malo, coge su cabeza y úsala para arrojarla. Hace poco ruido.

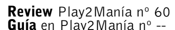
Objetos verdes

- Bolsa de Plástico: una bolsa azul de basura para asfixiar a los enemigos.
- Trozo de Cristal: un pedazo de ventana rota puede valer como arma, a modo de cuchillo.
- Cable: un hilo metálico con el que estrangular a los malos. Si se emplea con la suficiente fuerza, es capaz de decapitar a la víctima.

Objetos azules

- Palanca de Metal: capaz de abrir las puertas cerradas con cadenas.
- Cuchillo: también se puede usar para abrir las puertas cerradas con cuerdas.
- Cuchillo Carnicero.
- Machete: también puede abrir las puertas cerradas con cuerdas.
- Hacha: hacha pequeña para una sola mano.
- Hoz: se maneja con una sola mano y su uso puede llegar a ser bastante violento.
- Martillo: no es muy contundente como arma.
- Porra de Madera: se usa con una sola mano.
- Porra Policial: igual que la anterior.
- Pistola de Clavos: hay que estar cerca del objetivo para que el disparo vaya a la cabeza.
- Revólver (38): un cargador de sólo 6 balas.
- Avenger Force: arma con un cargador más amplio que el revólver común.
- GS modelo 23: arma de fuego empleada por las fuerzas especiales de la policía, los S.W.A.T..
- Spaz Mark 1 (mini uzi): ametralladora pequeña capaz de disparar ráfagas de proyectiles.
- Cinta de Vídeo: un punto de guardado.
- Bate de Madera.
- Bate de Metal: mucho más contundente que el de madera.
- Motosierra: descuartizará con facilidad a cualquier enemigo. Hace ruido.
- Escopeta Recortada: escopeta con dos caños, aunque potente en distancias cortas.
- Escopeta sap 12: puede cargar 8 cartuchos.
- Escopeta sap 12 + linterna: la luz se encenderá en cuanto apuntes.
- Rifle de Tranquilizantes: sólo aturde al objetivo, aunque un disparo en la cabeza puede dormirle al instante.
- Rifle Francotirador: útil para distancias largas, con una mirilla láser.
- Defender Mark 1: una de las armas mas potentes y mortíferas. Esta ametralladora puede disparar tiro a tiro o a ráfagas, manteniendo la misma capacidad destructiva.

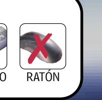
Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**









Review Play2Manía nº 60
Guía en Play2Manía nº --

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (120 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



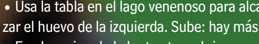
→Trucos Jak II El Renegado
A por las Esferas

Uno de los muchos extras del juego son las Esferas de Precursor. Encontrarlas todas no es sencillo, a menos que tengas una lista tan completa como ésta.









ESFERAS PRECURSOR

En la Fortaleza

- Al final de la cornisa en la primera sala.
- Sobre un armario, donde dan la alerta.
- Sobre un ordenador, pasadas las plataformas.
- En el hueco entre plataformas.
- Tras un ordenador, en la sala con rejilla.
- Tras una columna en la sala bajo la baldosa.
- Flotando en el agua, cerca de las cajas.
- Dentro de un conducto, al final del nivel.

Ciudad Muerta

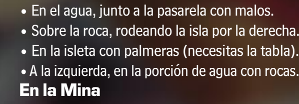
- Sobre un muro, a la izquierda de la entrada.
- Sobre un muro destruido, a la izquierda.
- Sobre un muro en la parte amarilla. Sólo podrás acceder con el droide en la misión 49.
- Bajo el edificio central, con la aerotabla.

En la Estación

- Junto a la tubería de la que sale el agua.
- Flotando a la izquierda de la entrada.
- Dentro de la 1ª tubería sobre la que pasas.
- En el agua, junto a la pasarela con malos.
- Sobre la roca, rodeando la isla por la derecha.
- En la isleta con palmeras (necesitas la tabla).
- A la izquierda, en la porción de agua con rocas.

En la Mina

- Cerca de los cajones que se mueven al fondo.
- Junto a la escalera mecánica que lleva a Vim.
- Detrás del lugar donde se esconde Vim.
- Junto a la rampa superior, cerca de la cinta.
- Encima de una roca en la pared de la izquierda en la última parte de la montaña.
- Tras la rampa de lo más alto de la montaña.
- Sube a la parte más alta, donde está el pozo.



En la plataforma

- Después del primer ascensor: continúa por la derecha y sube hasta el último escalón.
- Detrás del ascensor en el segundo piso.
- Tras los barriles, donde las plataformas arden.
- Junto a los barriles (2º piso, 2º ascensor).
- Junto tercer ascensor del segundo piso.

En el Palacio

- Tras el ascensor de subida, en una tubería.
- En la pasarela de acceso al palacio.
- Junto a la puerta de salida en la azotea.
- Al principio de la pasarela de la metralleta.

En el templo

- En el estanque junto al templo de la Lente.
- Encima del escenario del rinocerontechapa.
- Entre las plataformas flotando en la catarata.
- Detrás del primer cabezachapa con escudo en el camino para encontrar el Fragmento.
- Bajo la plaza donde está el último rinocerontechapa en el camino del Fragmento.
- Busca el Fragmento: sube la tubería izquierda.
- Usa la tabla en el lago venenoso para alcanzar el huevo de la izquierda. Sube: hay más.
- En el camino de la lente, tras el rinoceronte.

En el Bosque

- Al principio de la cascada de agua.
- En la desembocadura del río.
- A un lado del puente de madera de abajo.
- A la derecha de la pasarela de madera.
- Al norte en el mapa, cerca de un interruptor.
- En el nivel inferior del centro de la sala.
- Encima de los andamios que debes mover.
- Bajo la tubería que lleva al columpio.
- Abajo a la derecha de las pasarelas de madera cuando accedas a la cueva por arriba.
- Sube al pilar de los interruptores y al balcón.
- En una cornisa debajo del primer columpio.

En las Cloacas

- Debajo de la tercera válvula.
- A un lado de la salida, tras coger la joya.

Tumba del Mar

- A los lados del portón tras el que está la piedra precursor, escondidas tras los pilares.
- Una a cada lado de la entrada.
- En la primera prueba vuelve a subir por las columnas con pinchos después de moverlas.

En la Fábrica

- A la derecha del ascensor de la entrada.
- Siguiendo la 4º cinta trasportadora.
- Detrás de las turbinas de ácido.

En el Puerto

- En la sala posterior a las anclas y el ascensor.

En el Enclave

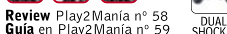
- A la izquierda de la rampa, tras el vídeo.
- A la derecha de la rampa de madera.

En el nido

- Sobre una chimenea en el montículo alto.
- Detrás del Cañón.
- Sobre una construcción a la izquierda.
- Sobre la cornisa, a la derecha del camino.
- En una chimenea, en la zona de las bestias.



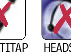
Compañía **Sony** | Género **Plataformas/Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



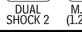
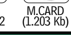


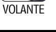












Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº 59

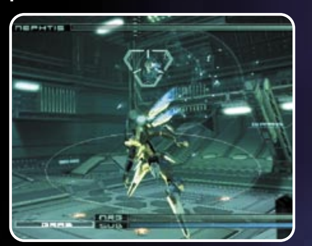
DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1.203 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos ZOE The Second Runner

Máquinas de guerra



Si quieres plantar cara a los robots gigantes de las fuerzas regulares Bahram, no puedes amilanarte. Tu mecha será un arma demoledora si sabes usarlo bien.





TRUCOS

• **Camino alternativo para desbloquear el minijuego Zoradius:**
Ve a "Extra Missions", elige el modo "Boss Battle" y pelea contra Vic Viper. En mitad de la lucha, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.
Oirás un ruido. Vuelve a la opción "Extra Missions" y Vic Vipper estará disponible como opción.

• **Aumaan Anubis en Versus:**
Termínate el juego una vez y empieza una nueva partida con todas las subarmas equipadas. Intenta introducirte dentro de Margrifier, el lugar donde tienes que desbloquear el puente. Si sigues siempre la ruta de la izquierda, llegarás a un callejón en tu camino hacia el generador. Usa Vector Cannon para destruir las piedras que bloquean la zona y descubrirás un camino secreto, llamado Wind Tunnel. Allí pelearás con un montón de enemigos. Destruye a todos y llegarás a un lugar desconocido, donde pelearás con Aumaan Anubis. Derrótale y encontrarás un pequeño icono con su figura. Cógelo.

• **Fondos distintos en "Extra Mission":**
Una vez que hayas completado todas las misiones con el récord más alto, el fondo negro será reemplazado por una ilustración de Yoji Shinkawa en la que se ven los bocetos del diseño de Jehuty.

• **Ver diferentes imágenes después de los créditos:**
Termina el juego con rango A para ver una imagen especial que incluye a Dingo y sus amigos en la pantalla "Result screen" después de los créditos. ¿A que mola?

• **Final alternativo:**
Termina el juego con rango S o SS y verás una imagen de Dingo y Ken después de los créditos.

• **Powerups con Zoradius:**
Mientras juegas con Zoradius, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.
Obtendrás todos los powerups inmediatamente, excepto los speedups. Vamos, que no te puedes quejar.

COMBOS

También puedes realizar algunos combos demoledores para quitarte de encima cuanto antes a tus enemigos:

■ + ■ + ■ + ▲: combo de tres golpes que acaba con un cuarto ataque que manda al objetivo volando hacia arriba.

■ + ■ + ■ + ■: combo de tres golpes que acaba con un cuarto ataque que manda al objetivo volando hacia atrás.

■ + ■ + ■ + ✖: combo de tres golpes que acaba con un cuarto ataque que manda al objetivo volando hacia abajo.

Si utilizas cualquiera de estos combos y como resultado tu enemigo se estrella contra algún edificio o superficie, ese otro impacto también le restará vida.

CONSEJOS

• Recuerda que la mayoría de los mechas contra los que te enfrentes -sobre todo los jefes finales- son igual de poderosos, o más, que Jehuty. Intenta sorprenderles con ataques rápidos y averigua sus debilidades. A algunos bastará con lanzarlos contra las paredes o el suelo, para otros necesitarás un arma concreta.

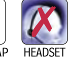
• En cuanto un enemigo baje la guardia, aunque sea un instante, ataca con todo lo que tengas. Quizás no tengas otra oportunidad para dañarle.

• Si algún rival se te resiste, acude al modo Versus y practica allí lo suficiente hasta que domines a la perfección a tu mecha y todos sus ataques. Si además ese malo está en el modo Versus, lucha contra él para conocer sus puntos débiles y planificar una estrategia de combate.

• Sobre todo al principio, el entorno 3D y los veloces giros de cámara pueden confundirte un poco. Si pasa esto, intenta "fijar" la mirada de tu mecha en un enemigo concreto para no perderte.

• Recuerda que tienes muchas armas y que algunas son imprescindibles para acabar con determinados enemigos. Aprende a manejarlas todas y recuerda que, en función de la distancia a la que te encuentres respecto a tu objetivo, serán más convenientes unas u otras.

Compañía **Konami** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (125 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



Review Play2Manía nº 57
Guía en Play2Manía GT nº 27

→Trucos Time Crisis 3

Tiradores de primera



Si lo tuyo es disparar primero y disparar después, coge tu pistola y prepárate para descubrir todos los secretos que encierra *Time Crisis 3*.







ARMAS

En *Time Crisis 3* podemos cambiar entre cuatro armas distintas en cualquier momento del juego. Éstas son sus características:

• **Pistola:** Su munición es infinita y es muy precisa, aunque hay que recargar a menudo.
• **Ametralladora:** por su precisión y velocidad es ideal contra los enemigos finales.
• **Escopeta:** con un área de disparo muy amplia y una enorme potencia, es demoledora contra vehículos.
• **Lanzagranadas:** sus proyectiles explosivos son ideales para limpiar la pantalla y acabar con objetivos resistentes.
• **Rifle de Francotirador:** sólo está disponible en algunas fases del modo Misión: Rescate. Pulsando el botón de asomarnos, activamos un potente "zoom" que nos permite apuntar con precisión a enemigos muy alejados. Con el "zoom" activado podemos variar la posición de la mira pulsando en la zona gris. Este proceso es lento, por lo que es conveniente apuntar lo mejor posible antes de activa el "zoom".

ENEMIGOS

• **Soldados Grises:** son los más comunes y los menos peligrosos. Caen con un solo disparo, y tardan en realizar disparos certeros.
• **Soldados Rojos:** muy peligrosos. Mueren de un solo disparo, pero realizan un disparo certero nada más aparecer en pantalla. Elimínalos rápido y parapétate si fallas.
• **Soldados Amarillos:** prácticamente nunca disparan a dar. Eso sí, sueltan munición.
• **Soldados con Armadura:** caen tras varios impactos y realizan disparos certeros.
• **Soldados Azules:** atacan arrojando granadas o cuchillos, o disparan con un bazoca. Sus disparos son casi siempre certeros.
• **Soldados con Lanzallamas:** aguantan varios impactos y desplazan su haz de llamas de izquierda a derecha, obligándonos a parapetarnos y disparar alternativamente.
• **Soldados con Escudo:** su escudo resiste todos los impactos excepto los del lanzagranadas. Para derribarlos hay que alcanzarlos en cualquier parte de su cuerpo.
• **Ninjas:** saltan por la pantalla o aparecen por sorpresa para atacarnos. Parapétate en cuanto se acerquen. La escopeta es eficaz.

CONSEJOS

• Calibra bien la pistola.
• Memoriza la posición en la que aparecen los enemigos, sobre todo los rojos.
• Ante la duda, parapétate. Si ves que aparece un aluvión de enemigos y dudas, agáchate y recuerda la posición de tus enemigos.
• Para lograr una mayor puntuación, impacta varias veces a los enemigos.
• Cuando te enfrentes a soldados con barra de energía, dispara a su cabeza.
• Reserva las balas de la ametralladora para los enemigos finales.
• Prueba a disparar a todo lo que tenga apariencia de explosivo (barriles, cajas o vehículos). Te librarás de grupos de enemigos con la explosión y conseguirás puntos extra.
• ¡Cuidado con tu compañero! En el modo Arcade te acompaña otro agente controlado por la CPU y debes evitar dispararle por error.
• Si las fases de Rifle de Francotirador en el modo Misión: Rescate te resultan difíciles, usa el mando en lugar de la pistola.

TRUCOS

Cumple los siguientes requisitos para conseguir un montón de ventajas extras:

• **Modo Misión de Rescate:**
Termina el juego en cualquier dificultad.

• **Escenarios de prueba 2 y 3 en modo Arcade:**
Completa los escenarios 2 y 3.

• **Munición infinita:** Supera el juego en dificultad Normal y tendrás munición infinita para el lanzagranadas, uzi y recortada.

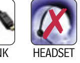
• **Escenarios de prueba 1-14 para modo Misión de Rescate:**
Igual que el truco anterior.

• **Más continuaciones:**
Utiliza tus continuaciones durante la partida. Tras el mensaje de "Game Over", aparecerá un mensaje indicando que tus continuaciones han aumentado.

• **Juego Libre:**
Juega en el modo Arcade y utiliza todas tus continuaciones. Después, sigue jugando y utilizando tus continuaciones de nuevo hasta que se te acaben del todo. Tras varias partidas repitiendo esta fórmula, se abrirá el modo juego libre

• **Juego libre en misión de rescate:**
Lo mismo que el truco anterior, pero jugando en el modo Misión de Rescate.

Compañía **Namco** | Género **Arcade de pistola** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (76 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | I-LINK | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº 62

→Trucos True Crime Streets of L.A.

Bonus contra el crímen



Ya sabemos que eres el poli más hábil de la ciudad y que no hay caco que se te resista. Pues recuerda que puedes aumentar tus habilidades cumpliendo estas sencillas misiones.







MISIONES DE BONUS

Las misiones de bonus se desbloquearán cuando completes un Episodio al 100%, incluidas las misiones alternativas. Gracias a las misiones Bonus podrás desbloquear nuevas armas, coches y técnicas de combate. Cuando entres en estos niveles, conduce hasta los puntos verdes que aparecerán en el mapa y supera un circuito especial.

Circuitos de armas

- **ARMA 1:** Revólver de 41. 8 balas.
  RETO: Recorre el único camino posible hasta el arma, acabando con los muñecos con lanzapelotas que aparecerán.
- **ARMA 2:** Pistolas 45. 10 balas.
  RETO: El mismo recorrido con los mismos muñecos. Vigila los muñecos que hay en lo alto y cúbrete tras las paredes si no eres muy hábil dando volteretas.
- **ARMA 3:** Pistolas 50. 12 balas.
  RETO: Cuando llegues al final, vuelve al centro y cúbrete tras una pared. Desde allí, acaba con los 5 muñecos del fondo.

Circuitos de técnicas de combate

- **TÉCNICA 1:** Giro y Tumbar: Lanzamiento de Molinete. (●, ■, ▲)
  RETO: Tendrás que derrotar a 4 karatekas.
- **TÉCNICA 2:** Rompebrazos: (●, ■, ✖)
  RETO: Deberás pelear contra cuatro luchadores y después con un campeón de Wrestling, así que cuidado con sus agarres.
- **TÉCNICA 3:** Animal: (●, ✖, ■)
  RETO: Vence al campeón y a 5 púgiles.

Circuitos de coches

- **COCHE 1:** Muscle Car '69.
  RETO: Una carrera que tendrás que ganar. Coge un coche potente antes de entrar.
- **COCHE 2:** Descapotable '01.
  RETO: Vence a tus tres contrincantes.
- **COCHE 3:** Deportivo '03.
  RETO: Vence la última carrera ilegal.

PATRULLAS CRIMINALES

Cuando fallas una misión, pero decides continuar, se queda registrada en el Episodio como una penalización. Estas penalizaciones se acumulan y, al final del Episodio, en lugar de una misión de Bonus obtienes una misión de patrulla. En estas misiones, estás obligado a resolver un cierto número de crímenes antes de continuar en el Episodio siguiente:

Carreras ilegales

Normalmente son dos coches circulando a gran velocidad. Colócate en el medio y usa la puntería de precisión para detener al primero. Después, haz lo mismo con el otro. Si tienes la mejora para la conducción 3 (T.I.P.), será más rápido. Los conductores se bajarán del coche, pero no siempre se rendirán en el acto. Tendrás que perseguirlos a pie.

Detenciones aleatorias

Algunos transeúntes llevan armas o sustancias ilegales. Cachea a los que te parezcan sospechosos, pero no te emociones: los arrestos sin motivo repercutirán negativamente en tu balance de poli bueno/malo.

Disturbios / Disputa conyugal

Estas peleas callejeras suelen ser las que más puntos dan y menos daños ocasionan si tienes todas tus mejoras de lucha desbloqueadas. Además de derrotar a los involucrados, podrás esposarlos y obtener 5 puntos más por cada sospechoso puesto en custodia.

Con rehenes

Algunos criminales tomarán a civiles inocentes como rehenes. Tu deber es no herir al rehén, pero neutralizar al criminal. Utiliza la puntería de precisión: un tiro en la cabeza, la pierna o el brazo servirán.

Coches robados

Algunos vehículos robados pertenecen a gente importante o llevan un cargamento valioso. Entonces se te pedirá que detengas el coche sin dañarle mucho. Deberás utilizar la maniobra T.I.P. o afinar mucho el disparo.

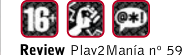
Seguimiento

Deberás seguir a vehículos sospechosos hasta lugares de reunión o venta de drogas. Si decides atraparlos, tendrás que permanecer a cierta distancia para no ser descubierto.

• Tiroteos

Si otros policías solicitan refuerzos en algún tiroteo y decides acudir, ponte a cubierto en cuanto entres en la zona. Desde un lugar seguro podrás usar la puntería de precisión.

Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº 60

 DUAL SHOCK 2
   M.CARD (70 Kb)
 VOLANTE
  PISTOLA
 MULTITAP
 HEADSET
 TARJETA ETHERNET
 TECLADO
 RATÓN

→Trucos Medal of Honor Rising Sun

La guerra más fácil

Si quieres salir vivo del frente del Pacífico deberás demostrar que eres un soldado preparado para cualquier cosa. Por si las moscas, aquí tienes unas ayuditas extras...





ARMAS

Pistolas

- **M1911:** un arma que no usarás mucho. Su potencia es escasa y a largas distancias deja que desear. Solo es recomendable si pillas a un enemigo por sorpresa y cerca.
- **Welrod:** es silenciosa y devastadora en cortas distancias. En contra, es lenta al recargar y hay que hacerlo tras cada disparo.

Rifles y escopetas

- **M1 Garand:** un rifle de notable potencia. Posee una gran precisión, lo que lo hace recomendable para las medias distancias. Sólo se puede recargar al vaciar el cargador, lo que hace que tengas que estar muy atento.
- **Springfield ´03:** un magnífico rifle de precisión con el que podrás abatir a tus enemigos desde distancias enormes y de un solo disparo. Es lento al recargar, por lo que debes usarlo desde lugares seguros.
- **Winchester 1893:** la única escopeta, pero debido a su efectividad no echarás de menos ninguna otra. A corta distancia resulta letal, incluso contra varios enemigos a la vez.

Sub-ametralladoras

- **M1 SMG Thompson:** una estupenda herramienta a la hora de abatir grupos de enemigos por su rápida cadencia de tiro. Su enorme retroceso la hace poco precisa.
- **SMG Stern Mk II:** será en una de tus favoritas por su enorme capacidad de fuego y lo silenciosa que es. Vigila el cargador.

Ametralladoras

- **Type 11 LMG:** pesada y muy lenta a la hora de cambiar el cargador pero realmente potente, especialmente contra batallones. No encontrarás demasiada munición.
- **Type 99 LMG:** una ametralladora pesada que arrasa con todo. Basta con apretar unos segundos el gatillo y hacer una barrida para ver cómo tus enemigos caen como moscas. Procura que no te pillen recargando.

Armas explosivas

- **Bazooka:** sólo lo podrás usar en una ocasión, pero disfrutarás comprobando su efectividad contra grupos de enemigos a largas distancias. Procura usarla lejos de paredes y obstáculos, ya que su radio de acción es amplio y podrías salir mal parado. Su recarga es lenta, así que elige bien el momento.
- **Granadas:** una de tus mejores bazas contra los nidos de ametralladoras o enemigos parapetados. Juega con el rebote en paredes y árboles para dirigirlas hacia zonas inaccesibles y mantente lejos de su radio de acción.

EXTRAS

A lo largo del juego podrás desbloquear opciones extra si realizas tareas especiales o completas ciertas búsquedas paralelas. Aquí te explicamos cómo conseguirlo.

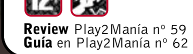
- **Medallas:** completa las fases con una puntería de más de un 75% y habiendo cumplido todos los objetivos, incluidos los extras. Además, se te entregará una llave especial.
- **Atuendos Multijugador:** están escondidos en el interior de baúles de madera muy característicos. Eso sí, para abrirlos tendrás que tener en tu poder la llave correspondiente a esa fase (la que se te da con la medalla).
- **Herramientas:** hay dos: machete y pala. Están en la quinta misión y en la séptima.
- **Rollos de película:** hay dos por misión y siempre se encuentran bien escondidos. Desbloquearán los relatos en vídeo de veteranos de la Segunda Guerra Mundial.
- **Códigos:** los conseguirás al usar alguna de las dos herramientas en ciertos lugares, como montones de tierra, taquillas, etc.

TRUCOS

Si introduces los siguientes códigos, obtendrás jugosas ventajas:

- **Todas las misiones:** BUTTERFLY.
- **Munición infinita:** GOBY.
- **Cabeza de Aquiles:** MANDARIN.
- **Modo francotirador:** PUFFER.
- **Chaleco antibalas:** TANG.
- **Modo "Bala de Plata":** TILEFISH.
- **Granadas "animadas":** DAMSEL.
- **Modo Perfeccionista:** HOGFISH.
- **Enemigos invisibles:** TRIGGER.
- **Ítems infinitos:** GARIBALDI.
- **Todos con sombreros:** SEAHORSE.
- **Todos los personajes tienen los brazos enormes:** SPINEFOOT.

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº 62

 DUAL SHOCK 2
 M.CARD (75 Kb)
VOLANTE
 PISTOLA
 MULTITAP
 HEADSET
 TARJETA ETHERNET
TECLADO
 RATÓN

→Trucos Jurassic Park Op.Genesis

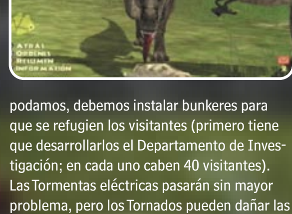


Emociones "Jurásicas"

Bienvenido al único parque temático donde, si algo no funciona bien, las atracciones se comen a los turistas. ¿Cómo? ¿Qué no quieres que esto pase? Pues sigue leyendo...







■ CONSEJOS PARA CREAR UN PARQUE JURÁSICO

• **Escarbando en el pasado:**
Tener siempre a tus grupos de excavación trabajando es fundamental. Nuestros equipos encontrarán fósiles y ámbar, de los que extraeremos en el laboratorio el A.D.N. para crear nuevas especies de dinosaurios. Con el 50% del A.D.N. de una especie ya podremos criarla en Jurassic Park.
Además, las excavaciones son una excelente fuente de financiación, ya que encontrarán materiales preciosos. Incluso podremos vender los fósiles que no vayamos a utilizar, pero casi siempre es mejor esperar hasta tener el 100% del A.D.N. de una especie, ya que por cada fósil de la misma que encontremos después nos pagarán mucho.



Como la salud económica del parque depende sobre todo de las excavaciones, debemos comprar nuevos equipos hasta tener cuatro. Respecto a las zonas de excavación, al principio solo tendremos acceso a una, pero según progresemos, INGEN nos permitirá elegir nuevas zonas: hay que elegir aquellas que tengan fósiles de los dinosaurios que queremos crear. Si no encontramos el A.D.N. deseado, habrá que acudir al mercado de fósiles.

• **Investigación y desarrollo:**
El Departamento de Investigación es una pieza clave de Jurassic Park, ya que le encargaremos que descubra vacunas, desarrolle nuevas atracciones, sistemas de seguridad, instalaciones para los visitantes, etc...Tenlos siempre trabajando, ya que si no INGEN considerará que estamos desperdiciando recursos.

• **Un parque seguro:**
Es importante que los recintos de los dinosaurios tengan las vallas indicadas. El tipo 1 basta para retener a los dinosaurios con requisitos de Seguridad bajos, el tipo 2 para los dinos de requisito Medio, y el tipo 3 garantiza seguridad total con los carnívoros gigantes, los de requisitos de seguridad 3. Para desarrollar los tipos 2 y 3 hay que recurrir al Departamento de Investigación. Es más barato desarrollar los recintos con vallas del tipo 1, e ir mejorándolas según poblemos los recintos de animales más peligrosos. Si las vallas son las adecuadas no habrá problemas, aunque desarrollar e instalar cámaras de seguridad ayudará bastante.

• **Desastres naturales:**
Durante las tormentas eléctricas y cuando aparecen tornados, es necesario hacer entrar a todos en Estado de Emergencia para que los visitantes salgan del parque antes de que suceda una desgracia. En cuanto podamos, debemos instalar bunkeres para que se refugien los visitantes (primero tiene que desarrollarlos el Departamento de Investigación; en cada uno caben 40 visitantes). Las Tormentas eléctricas pasarán sin mayor problema, pero los Tornados pueden dañar las instalaciones y las vallas de los recintos. En caso de que así sea, hay que repararlas enseguida, antes de que escape algún dinosaurio.

■ TRUCOS

Se introducen durante el juego normal, sin pausar. Aparecerá un mensaje en pantalla.

• **Coches accidentados:**
Pulsa y mantén **R1 + R2 + L1 + L2** y repetidamente pulsa ↑, ↓, ↑, ↓. Uno de tus coches de safari volará por los aires.

• **1.000 dólares extra: ↑, L1, ↓, L1.**

• **Día de compras:**
Pulsa a la vez **R1** y **L1** mientras pulsas ↓.

• **Ola de calor gigante:**
Pulsa **R1** y ↓ dos veces para que haga calor.

• **Sin tornados:**
Pulsa y mantén **L1** y **R1**, pulsa ←, →, suelta **L1** y **R1** y pulsa a la vez **R1** y **L1** de nuevo.

• **Matar a todos los visitantes:**
Mantén **R1** y pulsa: →, ←, →, ←, →.

• **Acabar con todos los dinosaurios:**
Pulsa **R1** + **L1** + ← a la vez, después, **R1** + **L1** + ↓ a la vez también.

• **Inmunidad garantizada:**
Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, y pulsa ↑.

• **Dinosaurios zombis: R1, R1, R1, L1, →.**

• **Abierto: ←, ↓, →, ↑, L1 +R1, L1+R1.**

• **Crear un tornado en tu isla:**
←, ↑, →, ↓, L1+R1

• **Disparar desde el coche de safari:**
R1+L1, ←, ↓, →, →.

• **Todos los dinosaurios carnívoros "enfadados": L1, L1, L1, ←, ←, ←.**

Compañía **Universal** | Género **Estrategia** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

Review Play2Manía nº 52
Guía en Play2Manía GT nº 23


DUAL SHOCK 2


M.CARD (1668 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEADSET

TARJETA ETHERNET


TECLADO

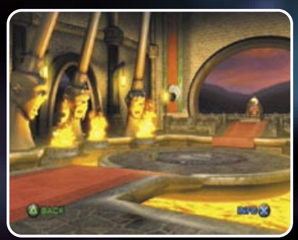

RATÓN

→Trucos Mortal Kombat V

Play2 mania

Lucha por ser el mejor

A partir de ahora, tus amigos dejarán de reirse de ti cada vez que cojas el mando y no consigas hacer bien los fatalities. Van a saber quién eres en realidad...







■ TRUCOS

• **Jugar con Blaze y Mokap:**
Supera las 218 misiones Konquest. Después, para seleccionar a Blaze, ilumina a Raiden en la pantalla de selección de personajes y pulsa: ↓ +✖.
Para elegir a Mokap, ilumina a Cyrax y pulsa ↓ +✖.

• **Conseguir monedas fácilmente:**
Conecta dos mandos y accede al modo Versus. En la pantalla de selección de personajes, carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa R2 en uno de los pads. Aparecerá la pestaña de apuestas. Ahora pulsa → y oirás un sonido. Aunque no lo veas, acabas de seleccionar las monedas de Ónix, Mantén pulsado ↑ y oirás el contador de monedas. Cuando pare, pulsa R2 para quitar la pestaña e inicia el combate.



El ganador recibirá las monedas apostadas, que no se le descontarán al perdedor. La apuesta máxima la marca el número de monedas de los jugadores, pero si alternan las victorias. Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de moneda al pulsar → tras sacar la pestaña de apuestas. Si pulsas una vez seleccionarás monedas de Ónix, dos veces jade...

■ FATALITIES

Cuando has vencido a tu rival y en la pantalla aparece el mensaje "Finish Him!", ha llegado el momento de realizar los legendarios Fatalities. Dispones de unos cuantos segundos para ejecutarlos, y son efectivos a cualquier distancia del rival. Cada luchador tiene uno, a cual más brutal. Son estos:



• **Bo Rai Cho: ←, ←, ←, ↓, ●**
• **Cyrax: →, →, ↑, ▲**
• **Drahmin: ←, →, →, ↓, ✖**
• **Frost: →, ←, ↑, ↓, ■**
• **Hsu Hao: →, ←, ↓, ↓, ▲**
• **Jax Briggs: ↓, →, →, ↓, ▲**
• **Johnny Cage: ←, →, →, ↓, ▲**
• **Kano: →, ↑, ↑, ↓, ■**
• **Kenshi: →, ←, →, ↓, ✖**
• **Kitana: ↓, ↑, →, →, ▲**
• **Kung Lao: ↓, ↑, ←, ✖**
• **Li Mei: →, →, ↓, →, ●**
• **Madavo: ←, ←, ↑, ↑, ■**
• **Nitara: ↑, ↑, →, ■**
• **Quan Chi: ←, ←, →, ←, ✖**
• **Raiden: ←, →, →, →, ✖**
• **Reptile: ↑, ↑, ↑, →, ✖**
• **Scorpion: ←, ←, ↓, ←, ●**
• **Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, ↓, ▲**
• **Sonya Blade: ←, →, →, ↓, ▲**
• **Sub-Zero: ←, →, →, ↓, ✖**

■ LA KRYPTA

El cementerio alberga 676 tumbas colocadas por orden alfabético. Cada una oculta un secreto por el que hay que pagar. Las monedas de Zafiro, Jade, Rubí y Oro las conseguirás ganando combates en los modos Arcade y Konquest. Las de Onix y Platino, en los minijuegos "Test Your Might" y "Test Your Sight".

• **Galería de personajes:**
Estas tumbas ocultan ilustraciones e información y desbloquean personajes. La excepción son Blaze y Mokap, con ellos solo podrás jugar si acabas el modo Konquest.

Nº Tumba	Monedas necesarias	Personaje
AC	424 Platino	Li Mei
AU	463 Oro	Shang Tsung
CN	3003 Platino	Cyrax
DG	57 Jade	Sonya Blade
ER	527 Platino	Bo Rai Cho
IV	208 Rubí	Frost
KF	128 Jade	Madavo
KI	2931 Zafiro	Kitana
LL	3822 Oro	Reptile
MA	471 Rubí	Johnny Cage
MW	3317 Jade	Hsu Hao
PN	684 Onix	Blaze
QK	244 Rubí	Kenshi
SA	3780 Rubí	Jax Briggs
SN	175 Oro	Quan Chi
SZ	322 Zafiro	Kung Lao
TI	4022 Oro	Nitara
UR	6500 Zafiro	Drahmin
UX	509 Onix	Scorpion
WN	143 Zafiro	Sub-Zero
WZ	145 Onix	Kano
XG	3116 Jade	Raiden
YP	511 Oro	Mokap

Compañía **Midway/Virgin** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

18+

Review Play2Manía nº 50
Guía en Play2Manía nº 51

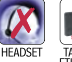

DUAL SHOCK 2


M.CARD (71 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEADSET


TARJETA ETHERNET


TECLADO

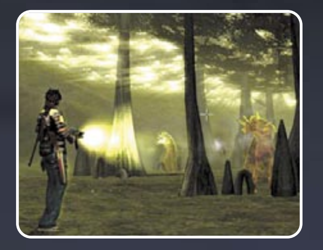

RATÓN

→Trucos Ghosthunter

Ayudas del más allá



Más vale que no seas miedoso, porque te toca verte las caras con la colección de espectros más horripilante que has visto nunca. ¿Qué quieres ayuda? Aquí la tienes.





HABILIDADES: ASTRAL

Podrás controlar a Astral cuando te coloques encima de los círculos mágicos. Cuando tomes el control de Astral, verás su barra de energía a la derecha. Solo se vaciará cuando estés usando alguna de sus habilidades. Para rellenarla, bastará con que consigas algo de munición. Para utilizar las habilidades de Astral, pulsa L1: aparecerán todas la que poseas. Aquí tienes una lista con sus habilidades:

• HABILIDAD DEL REVENANT
La conseguirás capturando a un Revenant en el primer nivel. Astral se materializará y podrá usar los interruptores que Lazarus no alcance.

• HABILIDAD DEL ENCANTAMIENTO
La conseguirás capturando a un Howler. Solo la utilizarás una vez en el juego.

• HABILIDAD FANTASMAL
La conseguirás después de liberar a la niña de la jaula en la mansión encantada. Con ella podrás atravesar paredes en lugares por los que ya haya pasado un espectro.

• HABILIDAD DEL POLTERGEIST
La conseguirás en el interior de la Nueva Escuela, después de capturar a seis Poltergeist. Te permitirá mover objetos de gran tamaño, desbloquear puertas obstruidas, etc...

• HABILIDAD DE LA POSESIÓN
La adquirirás en la Prisión, tras haber capturado a tres Guardias de la isla. Te permite poseer a los guardias y utilizar sus armas contra ellos.

GUÍA DE FANTASMAS

¿Tienes problemas con algún fantasma? Aquí encontrarás la solución:

• BLUE SPOOK
La mayor dificultad es colocarles la granada en el cuerpo, porque no paran de volar. Espera a que vayan a atacarte: cuando comienzan a iluminarse se quedan quietos.

• REVENANT
Si te colocas detrás de una pared o puerta, no te verán. Si te pillan en campo abierto, corre hacia atrás sin dejar de disparar. No podrás hacerles daño si no se materializan.

• CABALLEROS DE LA BALLESTA
Se colocan en zonas altas para dispararte. Si consigues un buen escondite para detener sus flechas, no tendrás problemas. No se mueven.

• CABALLERO DE LA MAZA
Como son lentos, lo mejor es protegerse detrás de alguna columna y disparar desde allí.

• LAGARTOS CON MOTOSIERRA
Intentarán embestirte cuando no sean capaces de atizarte con la motosierra. Da vueltas a su alrededor disparando sin cesar.

• CIRUJANO DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO
Procura no encontrarte con él en un espacio reducido. Mejor dispara nada más verlo, de lejos no resulta nada peligroso.

• ALMAS PÉRDIDAS
No son dañinas, pero tienes que capturarlas para aumentar el poder de la Matriz.

• HOWLER
Son miedosos y gritones. No podrás capturarles hasta que no estén dormidos. Suelen tener su nido cerca de la zona que vigilan.

• ÁNGELES DE LA MUERTE
Se comportan como los Blue Spook, salvo que son más fuertes y más rápidos.

• BESTIA LÍQUIDA
Te lo pondrán difícil si no tienes algún lugar en el que refugiarte. Dispárales sin parar mientras te mueves.

• FRANCOTIRADORES DEL PANTANO
Utilizan rifles y suelen estar apostados en lugares altos, aunque algunos vendrán hasta ti. Avanza despacio, disparando de uno en uno.

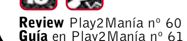
• POLTERGEIST
Primero tienes que verlos: lanza unas granadas de humo hacia el punto del que vienen los objetos lanzados. Cuando tu puntero se ponga rojo, lánzales tu granada para capturarlos.

• SOLDADO DE INFANTERÍA
Hay dos tipos. El primero es el normal: armado con un fusil de asalto y que es capaz de moverse escondiéndose para dispararte. Si les pierdes la pista, busca las extrañas burbujas que dejan al correr.
El segundo tipo tiene una ametralladora y no se mueve. No les puedes capturar, pero sí agotarles para que dejen de disparar un rato.

• GUARDIAS DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO
Están armados con pistolas y porras. Son muy peligrosos cuando te atacan con las porras. Lo mejor es dispararles desde lejos.

• CAZAFANTASMAS
Llevan tus mismas armas, y son bastante listos. Tendrás que pillarlos por sorpresa.

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 60
Guía en Play2Manía nº 61

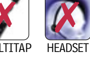

DUAL SHOCK 2

M.CARD (419 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEADSET

TARJETA ETHERNET

TECLADO

RATÓN


→Trucos Tony Hawk Underground

Secretos al descubierto

Además de ser un hacha con la tabla, tienes que demostrar que eres capaz de desentrañar docenas de secretos. Y no siempre es fácil encontrarlos, ¿o sí?





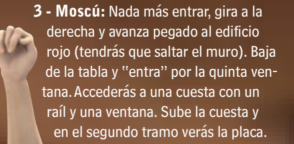
NIVELES EXTRA:

Es posible descubrir tres niveles ocultos más, encontrando tres placa rojas que están en:

1 - New Jersey: Ve a la estación de tren y baja a las vías. En uno de los laterales, en lo alto, verás la placa. Rellena la barra de especiales y haz un Boneless en las rampas de debajo.

2 - Hawai: Desde la playa, avanza hacia la tienda Trinket Place y bordea el edificio hasta las casas de detrás. En esta calle encontrarás un Quarter Pipe azul con una pintada. Justo al lado hay una estatua Tiki que echa humo por la boca. Si saltas hacia ella o la intentas grindar entrarás en su interior. Te transportará a un tubo que lleva a un foso de lava. Justo antes de llegar al foso, salta para coger la placa.

3 - Moscú: Nada más entrar, gira a la derecha y avanza pegado al edificio rojo (tendrás que saltar el muro). Baja de la tabla y "entra" por la quinta ventana. Accederás a una cuesta con un raíl y una ventana. Sube la cuesta y en el segundo tramo verás la placa.



CINTAS OCULTAS:

En todos los niveles del modo Historia hay una cinta de vídeo oculta:

1 - New Jersey: Está justo debajo del puente que une la ciudad con la estación del tren.

2 - Manhattan: Nada más entrar, gira a la izquierda y avanza hacia el mar. Verás un cartel informativo y, en lo alto, la cinta. Sube por las escaleras que hay al pie del cartel. Cuando llegues a lo más alto, salta, agárrate y sube.

3 - Tampa: Desde el comienzo, gira a la izquierda y métete en la acequia. Al fondo hay unos tableros que te permitirán alcanzar el tejado de una casa. Baja de la tabla y busca un cable que te llevará hasta un edificio más alto. Cuando llegues a la azotea, sigue avanzando agarrado al borde.

4 - San Diego: Está en la zona donde realizaste la exhibición. Búscala por las alturas y utiliza las rampas para llegar hasta ella.

5 - Hawai: Desde el punto de partida, avanza hacia las piscinas del hotel. Si das un giro de 180 grados, encontrarás una máquina expendedora azul y una puerta. Entra por la puerta y grinda el cable de la izquierda.

6 - Vancouver: Activa el reto "Haz Skate en la parte de Tom" del capítulo 17, y luego selecciona en Opciones "Terminar el reto". Desde aquí, gira a la derecha y verás la cinta sobre una cúpula de cristal. A la izquierda de la cúpula está la entrada a los subterráneos. Salta por su parte izquierda, haz un Spine Transfer y salta desde el otro lado de la rampa.

7 - Slam City Jam: Según entras en el Half Pipe del comienzo, salta y grinda hacia la derecha hasta la barra donde están los focos. Mantén el equilibrio hasta atravesar una de las cajas con un letrero (dentro está la cinta).

8 - Moscú: Está en las alturas de la catedral de San Basilio, el edificio grande que hay en la plaza. Cuando llegues a él, baja de la tabla y comienza tu escalada. En alguna ocasión parecerá que no puedes seguir, pero la clave está en hacer un doble salto y agarrarte.

9 - Hotter Than Hell: Avanza y fíjate abajo, en la parte central: verás dos puertas. Entra por la derecha y llegarás a las pasarelas sobre el escenario. Están en la rampa más alta.

SKATERS OCULTOS:

Ve a la opción para crear skaters, entra en Información e introduce estos nombres: 1337 / Akira2s / Alan Flores / Alex Garcia / Andy Marchel / Bailey / Big Tex / Chauwa Steel / Chris Rausch / ChrisP / DDT /Daddy Mac / Dan Nelson / Dave Stohl / FROGHAM / GEIGER / Glycerin / Greenie / Guilt Ladle / Hammer / Henry Ji / Jason Uyeda / Jeremy Andersen / Joel Jewett / Johnny Ow / M'YAK / MARCOS XK8R / Mike Ward / NSJEFF / Noly / POOPER / Skillzombie / Stacey D / Steal2Liv / THEDOC / TOPBLOKE / TSUEnami! / The Kraken / The Swink / Todd Wahoske / Y2KJ / Yawgurt / ZiG / arrr / buffoon / crom / deadendroad / fatass / grjost / leedsleedsleeds / moreuberthaned / sik® / tao zheng / woodchuck.

TRUCOS Y EXTRAS OCULTOS:

Códigos de trampas

Ve a "Opciones", "Códigos de Trampas" e introduce algunas de los siguientes códigos. Pausa el juego, entra en "Opciones" y en "Trampas". Podrás descubrir nuevas trampas si superas los 129 retos del modo Historia...

- **Grind perfecto:** letitslide.
- **Gravedad lunar:** getitup.
- **Manual perfecto:** keepitsteady.
- **Todas las escenas de vídeo:** digivid.

Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



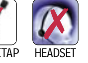
Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº --

DUAL SHOCK 2

M.CARD (472 Kb)

VOLANTE
PISTOLA

MULTITAP

HEADSET

TARJETA ETHERNET
TECLADO

RATÓN


→Trucos Midnight Club II



Velocidad extrema

Las calles de París, Tokyo y Los Ángeles te desafían a superar los retos a bordo de tu coche frente a corredores callejeros. Si tienes gasolina en las venas, no puedes decir que no.







TRUCOS

• **Desbloquear el modo Trucos:** Ilumina "Options Mode" en el menú principal. Pulsa ↓ para seleccionar "Options" y pulsa ← ó → hasta que se lea "Options: Cheat Codes" en la pantalla. Ahora sólo tienes que pulsar ✖ y luego introducir cualquiera de estos.

• Ajustar la dificultad del juego:
howhardcanitbe0
howhardcanitbe1
howhardcanitbe2
howhardcanitbe3
howhardcanitbe4
howhardcanitbe5
howhardcanitbe6
howhardcanitbe7
howhardcanitbe8
howhardcanitbe9

• **Controles en el aire:** carcrobatics (no funciona con las motos).
• **Turbo infinito:** greenLantern.
• **Ametralladora y cohetes en el coche:** savethekids.
• **No acumular daños:** gladiator.
• **Todos los coches:** theCollector.
• **Todas las localizaciones (modo Arcade):** Globetrotter.
• **Todas las localizaciones y los coches (modo Arcade):** pennyThug.
• **Todo abierto en modo Arcade:** rimbuk.

CONSEJOS DE PILOTAJE

Deshazte de la pasma.
Para no perder la carrera porque la policía destroce tu vehículo, conduce muy rápido y acércate a otro competidor para que el coche patrulla se olvide de ti y se fije en tu rival. Cuando varios coches patrulla bloqueen la calle, cuélate por el hueco que dejen.

Elimina a tus adversarios.
No tengas compasión de tus adversarios y golpéales a la menor oportunidad para que pierdan el control. Cuando pases por una gasolinera, empótralos en los surtidores para que exploten y permanece a distancia para que la deflagración no te afecte.

Conoce los atajos de la ciudad.
Apréndete cada rincón de la ciudad para usar todos los atajos posibles y ahorrarte unos metros. Pero ojo, a veces esos metros se "pagan" con trazados más peligrosos.

No te caigas al agua.
París y Tokio tienen zonas donde puedes caerte al río y perder la carrera. Para evitarlo, toma todas las rampas que te permitirán cruzarlos a la máxima velocidad.

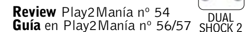
No revientes tu carro.
Tu coche no es indestructible, por lo que si te chocas constantemente con los edificios, la poli se te echa encima o te estampas con los camiones y autobuses de la ciudad, acabará explotando. Presta una atención especial en las carreras más largas.

Esquiva el tráfico.
Evita las calles estrechas y corre por las grandes carreteras con varios carriles. Cuando puedas, circula por la doble línea que separa los sentidos de una gran avenida, ya que es una zona por donde no transitan los turismos.

Traza las curvas a la máxima velocidad.
Al cambiar de calle durante una carrera tienes que hacerlo a la máxima velocidad posible, pero sin arriesgar a empotrarte con un edificio. Si este giro es muy cerrado, suelta el acelerador para que el coche responda mejor o pulsa el freno de mano (R1) para hacer que las ruedas traseras patinen facilitándote la trazada.

Las persecuciones.
Antes de lanzarte a una competición en carrera, tienes que buscar antes que nada un contrincante que te rete en la ciudad. Sigue las flechas rojas del mapa para encontrarlos y hazle luces (R3) para que se entere de que quieres competir. Pero antes de nada, tienes que demostrarle que eres un digno rival y perseguirle durante unos minutos. Para que no se te escape, mantén cierta distancia para no perderlo en los giros bruscos y usa los nitros cuando se aleje demasiado.

Compañía **Rockstar** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**



Review Play2Manía nº 54
Guía en Play2Manía nº 56/57













DUAL SHOCK 2 | M.CARD (130 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos SOCOM

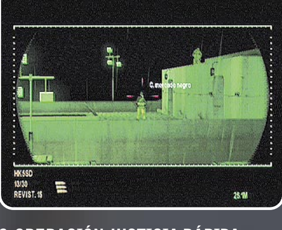


Comandos de élite

¡¡Ha llegado tu hora!! Los Navy Seals americanos quieren que pases a formar parte de sus filas. Tú alístate, que del resto ya nos encargamos nosotros...







CONSEJOS

• No apures los cargadores. Recarga cuando no estés en mitad de un tiroteo o te podrían faltar balas en un mal momento.
• Dispara ráfagas cortas para ser más preciso.
• Permanece siempre agachado para que no te alcancen con facilidad.
• Sé todo lo sigiloso que puedas para coger a tus rivales desprevenidos en la batalla.
• Asegura las zonas por donde debes pasar antes de avanzar.
• Usa el zoom del rifle para alcanzar a los enemigos lejanos.
• Coge munición de los cadáveres.
• Ahorra munición destrozando objetos con la pistola.
• Cúbrete con obstáculos y asómate rápidamente para disparar.
• Ayúdate de granadas de humo y aturdidoras para realizar emboscadas en zonas estrechas y cerradas.

ELECCIÓN DE ARMAMENTO

• **1. OPERACIÓN CONGELACIÓN**
1.1. Muerte en el mar:
Una infiltración sin ser oído es fundamental, así que usa la HK5 SD. Equípate con un kit de doble munición y una granada MARK 141.
1.2. Pueblo fantasma:
La mejor opción es la M4A1 SD, ya que es un rifle de asalto de mucha potencia, precisión y silencioso. Sin embargo, haz que un miembro del equipo Bravo porte el rifle de precisión SR-25 SD para aprovechar las distancias largas y las zonas elevadas del campamento enemigo. Equípate con doble munición y una abundante cantidad de granadas.
1.3. Derrumbe de petróleo:
Como no hay grandes espacios que requieran armas de largo alcance y precisión, usa el rifle de asalto M4A1 SD. Equípate además con los complementos habituales.

• **2. OPERACIÓN BUEN KARMA**
2.1. Triángulo dorado:
Si quieres un buen rango en la misión necesitas un arma sigilosa, como la M4A1 SD. Equipa a tus compañeros con el mismo arma.
2.2. Templo de Hohn Kaen:
Para completar las misiones secundarias necesitas un silenciador, así que recurre a la M4A1 SD. Si no te importa fracasar en la misión "espía a los lugareños", cualquier rifle de asalto es bueno. Complementa tu equipo con doble munición y bombas aturdidoras.
2.3. Ciudad olvidada:
Necesitas partir con el rifle de asalto con silenciador M4A1 SD, aunque no debes equiparte con doble munición, porque cuando superes los primeros objetivos podrás hacerte con potentes armas enemigas como la AK 47 ó 74. Prescinde de las granadas si quieres.

3. OPERACIÓN JUSTICIA RÁPIDA
3.1. Escena de mercenarios:
No es necesario silenciador, salvo para obtener un buen rango al finalizar la misión, por lo que elige la M4A1 y una pistola con silenciador como arma secundaria. Adquiere también doble munición y granadas explosivas.
3.2. Campo prisión:
Lo mejor es usar el M4A1 SD y equipar con un rifle de precisión a un miembro del equipo Bravo. Equípate con munición doble y bombas aturdidoras y de humo.
3.3. Asalto en montaña:
Además del equipo Alfa, haz que por lo menos un miembro de Bravo lleve el marcador láser. Como no necesitas sigilo, hazte con rifle de asalto potente. No uses los modelos M203 con lanzagranadas dentro de los búnkeres.

4. OPERACIÓN GOLPE DE SERPIENTE
4.1. Huir de la prisión:
Elige el rifle con silenciador, granadas explosivas y aturdidoras pero no munición extra, ya que será mejor que una vez te infiltres en la prisión cojas de un cadáver la AK 74. Haz que el equipo Bravo se equipe con un arma potente que lleve lanzagranadas y doble munición.
4.2. Las fauces de la bestia:
Escoge un arma potente como la M4A1 pero sin lanzagranadas. Los túneles estrechos y los barriles de gasolina aconsejan cautela. Hazte con doble munición y granadas aturdidoras.
4.3. Impacto:
Puedes elegir cualquier arma, aunque no te recomendamos ningún rifle con silenciador, ya que acabarás siendo descubierto y poseen menos potencia. Si te decides por un rifle de precisión, úsalo para limpiar la ciudad a distancia, aunque necesitarás coger de un cadáver otro arma cuando decidas introducirte. Además de la doble munición, lleva granadas.

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-16**



Review Play2Manía nº 53
Guía en Play2Manía nº 57









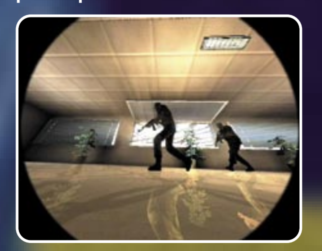

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (180 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Splinter Cell

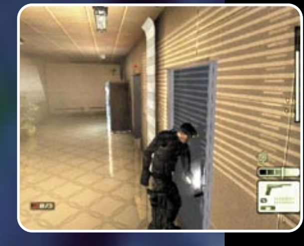
Infiltrarse con estilo



Aunque Sam Fisher es un tipo duro, a veces necesita recurrir a gente como tú como para que le eche una mano en algunas misiones. Únete a nuestro equipo.







LAMBERT DICE:

- No dejes ni un solo cuerpo al descubierto. Busca un sitio oscuro (fundamental) y llévalo hasta allí.
- Evita que te vean los civiles, llamarán la atención de tus enemigos. Noquéalos siempre que puedas.
- Dispara a todas las lámparas y fuentes de luz que veas. La oscuridad es la mejor de tus armas, recuérdalo en todo momento.
- Presta mucha atención a tu oído, las cámaras de vigilancia emiten un sonido muy característico mientras funcionan.
- Camina silenciosamente siempre que puedas. A veces no bastará con agacharte, sino que tendrás que andar muy lentamente.
- Utiliza la visión nocturna siempre que puedas en entornos oscuros. No sólo descubrirás enemigos, sino también tuberías, poleas, etc.
- Examina a todas tus víctimas. Muchas llevan mochilas con información imprescindible y diversos ítems.
- Hay un tipo de cámaras de color negro que no pueden ser destruidas. Para evitarlas, busca su punto muerto o deja la zona a oscuras.
- Ten cuidado dónde pisas. Hay zonas con cristales esparcidos en el suelo que hacen que tus pisadas sean mucho más ruidosas y alerten a tus enemigos.
- Para acabar con tus enemigos sin que den la alarma, dispara a la cabeza y utilizando la pistola con silenciador.
- Busca siempre los interruptores de las luces en cada una de las habitaciones. Si puedes ahorrarte una bala, mejor.
- Cuando llegues a una nueva zona, busca con la vista los posibles botones de alerta que pueda haber por el lugar. Si hay algún civil cerca, sólo lo tienes que cortarle el camino hasta él.
- Cada bala que dispares debería aumentar en uno tu lista de víctimas. Un disparo fallido sólo alertará a tus enemigos, así que no seas impaciente y espera el momento adecuado para darle "gusto" al gatillo, ¿vale?
- Procura saber a quién vas a matar o noquear antes de hacerlo. Necesitarás a ciertos sujetos vivos y "cooperantes" para seguir con tu misión.
- Cuando vayas a agarrar a alguien por la espalda, debes andar extremadamente despacio, sobre todo con los chinos.
- La visión térmica es mucho más útil de lo que parece en primera instancia. Prueba a usarla en zonas con niebla o vaho y a través de setos y plantas.
- Las minas, aunque poco frecuentes son letales, ya que sólo se ven usando la visión térmica y además tienen un gran radio de acción.
- Si encuentras a patrullas enemigas de dos miembros, mata primero a uno y aprovecha la "curiosidad" de su compinche para liquidarlo.
- Cuando tengas que examinar paneles con la visión térmica, procura hacerlo rápido o la impronta calorífica desaparecerá.
- La minicámara es tu mejor amiga. Úsala en todas y cada una de las puertas. Lo agradecerás bastante.
- Procura no dejar a ningún enemigo vivo en la retaguardia, podría sorprenderte. Cada zona que visites debe quedar completamente "limpia".

Compañía **Ubi Soft** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







Review Play2Manía nº 51
Guía en Play2Manía nº 52





















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (493 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Max Payne 2

Acción sin tregua



Max Payne vuelve a las calles para vivir una nueva historia que tiene de todo: tiroteos, traiciones, asuntos turbios, venganzas, pasiones... ¿te apetece acompañarle?





EXTRAS

Si quieres tener disponibles todas las modalidades de dificultad que ofrece el juego, pulsa durante el juego: ■ x3, ✖, ←, →, ←, →, ← , →, ■ x3, ✖, ←, →, ←, →. Tras esto pulsa SELECT y accede a la opción "nueva partida".

CONSEJOS

- Recarga en zonas donde no haya enemigos.
- Utiliza el tiempo-bala al entrar en las zonas para ver donde se encuentran los enemigos.
- En un cruce de disparos no te quedes quieto salvo que estés bien parapetado.
- Si tienes que recargar en un cruce de disparos usa el tiempo-bala.
- Antes de entrar en una zona donde haya enemigos asegúrate de disponer de tiempo en el reloj para realizar el tiempo-bala.
- Aprovecha las posiciones elevadas y lanza granadas.
- Equípate con la escopeta en zonas de corta distancia.
- No derroches los analgésicos y úsalos sólo cuando lo necesites de verdad.
- No intentes matar a un enemigo que se encuentra lejos con la escopeta, usa el zoom de las armas de precisión.
- Recoge la munición de los cadáveres.

ARMAS

- **Pistola de 9mm:** Poca eficacia, solo resulta útil cuando disparas con dos a la vez.
  - Balas en cargador: 16.
  - Dos manos: Sí.
  - Potencia: 1/5.
- **Ingram:** Aunque es muy eficaz, debes tener cuidado porque desperdicia muchas balas y agota muy rápidamente los cargadores.
  - Balas en cargador: 32.
  - Dos manos: Sí.
  - Potencia: 2/5.
- **Escopeta recortada:** No emplees esta escopeta ya que, aunque sea muy potente, tan sólo dispones de dos balas en la cámara y es muy lenta recargando.
  - Balas en cargador: 2.
  - Dos manos: No.
  - Potencia: 4/5.
- **Escopeta de corredera:** Tremendamente eficaz en las distancias cortas será la que más uses a lo largo de la aventura.
  - Balas en cargador: 7.
  - Dos manos: No.
  - Potencia: 3/5.
- **Desert Eagle:** Aunque tan sólo sea una pistola, resulta muy eficaz y precisa gracias a su gran calibre. Que pena que no encuentres mucha munición.
  - Balas en cargador: 10.
  - Dos manos: Sí.
  - Potencia: 3/5.
- **Kalashnikov:** Una de las armas más potentes y eficaces, que debes reservar para las salas donde encuentres mucha resistencia o cuando tu vida peligre.
  - Balas en cargador: 30.
  - Dos manos: No.
  - Potencia: 4/5.
- **Fusil de francotirador:** Empléala solo para disparos precisos a gran distancia. Con el ■ podrás usar el zoom inteligente que se ajustará a la distancia adecuada.
  - Balas en cargador: 5.
  - Dos manos: No.
  - Potencia: 4/5.
- **Carabina a M4:** Aun más potente que la Kalashnikov, aunque apenas encontrarás munición. Aprovéchala bien.
  - Balas en cargador: 30.
  - Dos manos: No.
  - Potencia: 5/5.
- **Ingram MP5:** Combina lo mejor de todas las armas: potencia aceptable, útil para todas las distancias, bastantes balas en el cargador y con zoom. Perfecta.
  - Balas en cargador: 30.
  - Dos manos: no.
  - Potencia: 3/5.
- **Dragunov (sólo con Mona):** Arma idéntica al rifle de francotirador que usarás con Max.
  - Balas en cargador: 10.
  - Dos manos: no.
  - Potencia: 5/5.
- **Striker:** Aunque sólo la encuentres en los escenarios finales, te será de gran utilidad gracias a su excelente potencia en distancias cortas y sus 10 balas en la cámara.
  - Balas en cargador: 10.
  - Dos manos: no.
  - Potencia: 5/5.

Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

Review Play2Manía nº 61
Guía en Play2Manía nº --

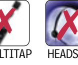
















DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1140 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



→Trucos Legacy of Kain: Defiance

Acción sobrenatural

La profecía va a cumplirse y un líder resucitará la estirpe de los vampiros. ¿Quién será, Raziel o Kain? Por si acaso, aquí tienes un poco de ayuda mientras te afilas los dientes...



FORTALEZA DE LOS SARAFAN - KAIN

RUNA TQ
- En el puente de madera sobre la catarata.
- En el patio con los arqueros.

TOMOS ARCANOS
- En el primer jardín.
- En la sala donde encuentras el Emblema.

INFRAMUNDO - RAZIEL

TOMOS ARCANOS
- En el suelo de la caverna.
- Después de escapar de la caverna, en una sala adyacente.

FORTALEZA DE LOS SARAFAN II - KAIN

RUNA TQ
- En una celda en el pasillo del principio.
- En el balcón del jardín de la estatua de Malek.



TOMOS ARCANOS
- En la sala donde coges el Escudo de Malek.
- En la sala del Emblema de Fuego.

CEMENTERIO - RAZIEL

RUNA TQ
- En unas ruinas sobre el Cementerio.
- En el Mausoleo de Kain, arriba.

TOMOS ARCANOS
- En una sala de la dimensión de la Luz.

PILARES (EN LA ÉPOCA DE LOS SARAFAN) - KAIN

RUNA TQ
- En la zona cerrada del principio.

TOMOS ARCANOS
- En el piso superior de las ruinas después de los pilares.

PILARES (500 AÑOS DESPUÉS) - RAZIEL

RUNA TQ
- Cerca de los pilares.

TOMOS ARCANOS
- Donde forjas la Segadora de Fuego.
- Sigue la vereda a la derecha de los pilares.

CIUDADELA DE LOS VAMPIROS - KAIN

RUNA TQ
- En la cámara vampírica del Fuego.

TOMOS ARCANOS
- Junto al mural fuera de la CIUDADELA.
- En la sala de la Forja del Fuego.

MANSIÓN VORADOR - RAZIEL

RUNA TQ
- La segunda vez que entras a la Mansión por la ventana del jardín, junto a una chimenea.
- Detrás del muro pintado en el jardín de las gárgolas, tras colocar la última Daga.

TOMOS ARCANOS
- En la Biblioteca, detrás de una vidriera con el dibujo de un guerrero vampiro.
- Con la Segadora de Aire, ve a la sala donde cogiste la segunda lanza. Detrás del cuadro.

CIUDADELA DE LOS VAMPIROS II - KAIN

RUNA TQ
- En la sala contigua a la Esfera de Energía.

TOMOS ARCANOS
- Antes del último Portal dimensional, sigue el pasillo de la derecha.

CATEDRAL DEL AVERNO - RAZIEL

RUNA TQ
- En la cámara vampírica de la Tierra.

TOMOS ARCANOS
- Junto a los muros pintados de Catacumbas.

MANSIÓN VORADOR II - RAZIEL

RUNA TQ
- Tras la cristalera en la sala de la 2ª lanza.
- Debajo del agua. Coloca dos bloques encima de los interruptores que hay cerca de la celda.

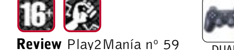
TOMOS ARCANOS
- A un lado de las escaleras, en hall principal.
- Bajo el agua, en la celda. Cambia de plano.

CATACUMBAS DEL AVERNO - KAIN

RUNA TQ
- En la sala de arriba de la Ciudadela.

TOMOS ARCANOS
- A un lado del camino en las catacumbas.
- En el camino hacia la Forja.

Compañía **Eidos** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 59
Guía en Play2Manía nº --


DUAL SHOCK 2

M.CARD (170 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEADSET

TARJETA ETHERNET

TECLADO
RATÓN

→Trucos XIII

Habilidades de espía

Aunque tienes amnesia, hay gente que te persigue tratando de matarte y estás metido en una conspiración mundial no te preocupes, que aquí estamos nosotros para ayudarte.







DOCUMENTOS

En los Documentos Especiales hallarás información sobre la conspiración. Algunos activarán habilidades especiales. Los DOCUMENTOS XIII sirven para activar Habilidades. Ésta es la lista de los documentos y dónde están:

DOCUMENTOS DE LA CONSPIRACIÓN:
Maletín: Fase 3
Expediente del FBI: Fase 4
Expediente de la Casa Blanca: Fase 8
Expediente XVII: Fase 11
Expediente XX: Fase 14
Expediente del Pentágono: Fase 18
Expediente VII: Fase 22
Expediente IX: Fase 25
Expediente V: Fase 25
Expediente III: Acaba la Fase 31
Expediente II: Acaba la Fase 31
Expediente I: Acaba la Fase 33
Hay Documentos XIII en las fases 13, 18 (2 documentos), 19, 20, 24, 25, 27, 28 y 34.

HABILIDADES ESPECIALES

- **SIGILO:** Haces la mitad de ruido al moverte. Lo consigues al encontrar un DOCUMENTO XIII en la Fase 18.
- **DOBLE ARMA:** Eres capaz de usar una arma en cada mano, disparando alternativamente. Lo consigues al coger el EXPEDIENTE DE LA CASA BLANCA en la Fase 8.
- **APNEA:** Resistirás el doble de tiempo bajo el agua. Esta habilidad te la otorga el EXPEDIENTE VII de la Fase 22.
- **PRIMEROS AUXILIOS:** Los botiquines te harán el doble de efecto si consigues el DOCUMENTO XIII de la Fase 13.
- **SEXTO SENTIDO:** Puedes localizar la posición de tus enemigos (incluso a través de muros) gracias al "Tap Tap" de sus pasos, siempre que que te quedes quieto. Lo tendrás cuando recojas el MALETÍN de la Fase 3.
- **FRANCOTIRADOR:** Cuando apuntas al enemigo con un arma con mira telescópica, tu pulso es estable desde el primer momento, gracias a un DOCUMENTO XIII de la Fase XVIII.
- **DEMOLEDOR:** Te permite golpear a un enemigo por la espalda pulsando el botón de disparo cuando tienes las manos desnudas, y dejarle KO. También lo obtienes con el MALETÍN de la Fase 3.
- **DESCERRAJAR:** Abres las puertas en la mitad de tiempo con tu ganzúa. Lo logras gracias al EXPEDIENTE XVII de la Fase 11.

MOVIMIENTOS DE SIGILO

- **Andar agachado:** Pulsando L1, XIII se agachará. Esta posición te garantiza andar silenciosamente y pasar por túneles.
- **Golpear por la espalda:** Es una de tus habilidades especiales, que conseguirás con el MALETÍN de la Fase 3. Si te acercas despacio a espaldas de los enemigos, aparecerá una mano. Pulsa el botón de disparo y le darás un golpe en el cuello que le dejará inconsciente.
- **Agarrar por la espalda:** Aproximándonos un poco más a la espalda del personaje, aparecerá un icono con dos manos. Pulsando el botón de acción, le agarrarás por la espalda. Con él agarrado puedes desplazarte, usar armas a una mano o dejarle inconsciente de un golpe. En algunas ocasiones podrás utilizar al rehén para evitar que los enemigos te disparen.
- **Coger cuerpos:** Pulsa el botón de acción cerca del cuerpo del enemigo caído para cogerlo. Para soltarlo, pulsa el botón de acción de nuevo.
- **Sexto Sentido:** Otra habilidad especial que se activará cuando consigas el MALETÍN en la Fase 3 del juego. Cuando te pares, verás un "tap, tap" en la pantalla que indica los pasos de los personajes, lo que te permite detectar su posición tras muros o puertas.
- **Armas "sigilosas":** Podemos atacar con ciertos elementos de los escenarios, haciendo así menos ruido que con armas de fuego. Pulsando Acción, puedes coger y golpear con sillas, escobas y palas. Igualmente podemos usar botellas, ceniceros y trozos de cristal, objetos que también lanzamos pulsando el botón R1 o R2.

Compañía **Ubi Soft** | Género **Shoot´em up** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

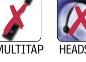


Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía GT nº 27

DUAL SHOCK 2

M.CARD (94 Kb)

VOLANTE

PISTOLA

MULTITAP

HEADSET
TARJETA ETHERNET

TECLADO

RATÓN

→Trucos WRC 3

Campeón del mundo



No podemos enseñarte a pilotar, eso es cosa tuya y de tu habilidad. Eso sí, sí podemos ayudarte a entender tu coche y describirte los rallies, además de darte unos truquitos.





DOMINA TU COCHE

Sobre grava

• Es la superficie más complicada. Los neumáticos no agarran bien y el coche se desliza.

• Aprovecha la falta de adherencia para que tu coche derrape y gire y frene a la vez.

• Si llueve, la grava se convertirá en barro y deberás evitar las derrapadas exageradas.

Sobre nieve

• Exagera los derrapes para no caer en los montículos de nieve de los márgenes.

Sobre asfalto

• Requiere menos técnica, pero circularás a una velocidad mucho más alta.

• No realices derrapes demasiado largos para no perder tiempo y usa el freno.

• En caso de que el asfalto esté mojado, reduce el ritmo y emplea más los derrapes.

Las Salidas del Trazado

• Para mitigar los daños, gira rápidamente para impedir que el morro choque de frente con cualquier obstáculo.

• Si en el exterior de la curva hay quitamiedos y la tomas más rápido de lo normal, gira para que la esquina trasera exterior de tu coche golpee con el protector y te coloques.

AJUSTES TÉCNICOS

Tu escudería se encargará de ajustar tu coche automáticamente. Si prefieres hacer tú mismo los cambios, prueba los ajuste en el tramo previo o perderás muchísimo tiempo.

Transmisión

• **Corto:** Para trazados con muchas curvas.

• **Medio:** Para carreteras con curvas y rectas.

• **Largo:** Para tramos con largas rectas.

Suspensión

• **Suave:** Para superficies muy gravosas.

• **Media:** Para piso liso de grava o nieve.

• **Dura:** Para asfalto.

Inclinación de los frenos

• **Trasero:** Para curvas no consecutivas.

• **Medio:** Para tramos con variedad de curvas.

• **Delantero:** Asfalto con curvas consecutivas.

EVOLUCIÓN

Cada 1000 Km. tu vehículo sufrirá una mejora automática hasta un máximo de 5. Para tener opciones de victoria en el campeonato "Experto", haz que tu coche favorito esté a tope.

LOS RALLIES

Montecarlo

• En las zonas con nieve y empedradas, exagera el derrape y reduce el ritmo.

• Cualquier salida puede ser fatal.

Suecia

• En las salidas de pista puedes quedar atrapado en la nieve.

Turquía

• Cuando la arena sea más clara baja el ritmo.

• Tu copiloto avisará de donde puedes atajar.

Nueva Zelanda

• Evita la hierba y Ataja en la cantera.

Argentina

• Evita salirte y nunca fuerces atajes.

Grecia

• La grava es muy deslizante, pero la conducción será veloz gracias al piso liso y a las curvas y cruces donde atajar.

Chipre

• Los tramos están plagados de curvas cerradas, deberás atajar en la mayoría .

Alemania

• La pista es tan estrecha que es fácil salirse.

• En arena, reduce la velocidad y derrapa.

Finlandia

• Calcula la trayectoria de tu coche antes de saltar para no aterrizar fuera del trazado.

Australia

• Tienes que ser muy preciso en tu conducción y no salirte del trazado ni un centímetro.

Italia

• Evita pisar los montones de hoja.

• Tu copiloto te indicará cuándo puedes atajar.

Francia

• Llueve constantemente, así que no te emociones con el acelerador.

• Los arcenes de arena te permitirán atajar.

España

• No te fíes del asfalto, ya que hay zonas en las que abunda la grava. Ten cuidado en el momento de cambiar de una superficie a otra.

Gran Bretaña

• Agiliza el ritmo en barro, acortando todo lo que puedas y no realices largas derrapadas.

TRUCOS

• **Modo Contrarreloj:** Cuando ganes un rally podrás correr sus tramos en contrarreloj.

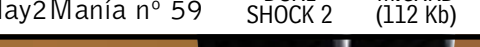
• **Dificultad Experto:** Finaliza en primera posición el Campeonato, en "Profesional".

• **Dificultad Extrema:**
Gana el campeonato en Experto y conseguirás la versión "Extreme 03" de la escudería con que compitas y la dificultad "Extreme".

• **Nuevos coches:** Gana el Mundial de dificultad "Extreme" adquirirás el modelo prototipo de tu escudería y la modalidad "Concept" del modo "Contrarreloj".

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

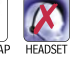




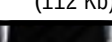
Review Play2Manía nº 58
Guía en Play2Manía nº 59

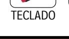










DUAL SHOCK 2 | M.CARD (112 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Forbidden Siren

Los archivos del terror



A lo largo de esta tétrica y agobiante aventura irás localizando distintos archivos. Hay un total de 100 y encontrarlos todos no es fácil. Esta lista te ayudará a localizarlos.







LISTA DE ARCHIVOS

1: Mural del valle de Irazu/640 D.C./12:00.
2: Gaceta de Misumi/Vídeo/Tamon Kadeuchi.
3: Carta de la Familia Kajiro/Kei Makino/16:00.
4: Boletín de la Comunidad de Kanuda/ Kyoya Suda/Ayer 23:00.
5: Placa de Tetsuo Ishida/Kyoya Shuda/Ayer 23:00.
6: Revista BANG!/Kyoya Shuda/Ayer 23:00.
7: Diario de Harumi Yomoda/Reiko Takato/Día 1 /02:00 .
8: Foto de una excursión/Reiko Takato/Día 1 /02:00.
9: Carné de universidad de Tamon Kadeuchi / Tamon Takeuchi/Día 1/02:00.
10: Fragmento de megalito/Tamon Takeuchi/Día 1/02:00.
11: Ídolo en el fondo de un pozo/ T. Takeychi/Día 1/02:00.
12: Dibujo con símbolos crípticos/K. Suda/Día 1/02:00.
13: Carta dirigida a Risa Onda/Kyoya Suda/Día 1/02:00.
14: Tarjeta Telefónica, Shiro Miyata/Día 1/03:00.
15: Propuesta para programa TV/S. Miyata/Día 1/03:00.
16: Hoja arrancada de un cuaderno de bocetos/ Risa Onda/Día 1/04:00
17: Medallón de la Cruz de Maná/Risa Onda/Día 1/04:00.
18: Pergamino colgante/Kei Makino/Día 1/05:00.
19: Noticias del ayuntamiento de Hanuda/ Kei Makino/Día 1/05:00.
20: Libro de la Liberación /Kyoya Suda/Día 1/07:00.
21: Manual del estudiante de Kyoya Suda/ Shiro Miyata/Día 1/07:00.
22: Receta de los fideos de Hanuda/ Shiro Miyata/Día 1/07:00.
23: Noticias del ayuntamiento de Hanuda/ Shiro Miyata/Día 1/07:00.
24: Registro de la parroquia/HIsako Yao/Día 1/ 07:00.
25: Libro de la familia de Jun Kajiro/ Miyako Kajiro/Día 1/08:00.
26: Notas sobre la familia Kajiro/Kyoya Suda/Día 1/08:00.
27: Foto de grupo /Akira Shimura/Día 1/08:00.
28: Diario Kamoshika/Akira Shimura/Día 1 _ 08:00.
29: Registros médicos de hace 27 años/ Shiro Miyata/Día 1/10:00.
30: Leyenda de Yaobikuni/Naoko Mihama/Día 1/11:00.
31: Umi_okuri/Kei Makino/Día 1/12: 00 H.
32: Carnet de estudiante de Tomoko Maeda/ Kei Makino/Día 1/12: 00.
33: Apuntes de Yoriko Anno/Yoriko Anno/Día 1/12:00.
34: Diario de un habitante /Akira Shimura/Día 1/16:00.
35: Postal de Yoriko Anno/Akira Shimura/Día 1/16:00.
36: Umi_gaeri/Yoriko Anno/Día 1/17:00.
37: Orígenes del santuario de Mizuhiruko/ Tomoko Maeda/Día 1/17:00.
38: Gaceta diaria de Misumi/Tomoko Maeda/Día 1/17:00.
39: Estatua de Dousojin/Naoko Mihama/Día 1/19:00.
40: Licencia de caza de Shimizu/ Mihama/Día 1/19:00.
41: Carnet de biblioteca/Naoko Mihama/Día 1/19 :00.
42: Triángulo/Naoko Mihama/Día 1/19:00.
43: Carnet de estudiante de Y. Anno/Y. Anno/Día 1/20:00.
44: Número 1 revista Atlantis/T. Takeuchi/Día 1/20:00.
45: Hoja del destino/Tamon Takeuchi/Día 1/20:00.
46: Notas de investigación/Tamon Takeuchi/Día 1/20:00.
47: Nota escrita por T. Maeda/T. Maeda/Día 1/21:00.
48: Folleto "Círculo de astrología"/Mihama/Día 1/22:00.
49: Libro de cuentos de Hanuda/N. Mihama/Día 1/22:00.
50: Historia cronológica de la clínica Miyata/ Risa Onda/Día 1/22:00.
51: Relieve escultural de ángeles/Risa Onda/Día 1/22:00.
52: Leyenda de la princesa Konohana/ Ayazo Kajiro/Día 1/23:00.
53: Revista " Shintokumaru"/Reiko Takato/Día 1/23:00.
54: Libro de himnos/Reiko Takato/Día 1/23:00.
55: Libro "Kiruden"/Reiko Takato/Día 1/23:00.
56: Carta de un paciente/Shiro Miyata/Día 2/00:00.
57: Uryen/Shiro Miyata/Día 2/00:00.
58: Ídolo encontrado en un altar budista/ KyoyaSuda/Día 2/01:00.
59: Gaceta diaria de Misumi/Kyoya Suda/Día 2/01:00.
60: La dama de noche/Kyoya Suda/Día 2/01:00.
61: Anuario del colegio de Mihama/Mihama/Día 2/03:00.
62: Notas médicas de A. Miyata/Kei Makino/Día 2/04: 00.
63: Cuadro devocional/Tomoko Maeda/Día 2/06: 00.
64: Póster de recompensa de Tsuchinoko/ Tomoko Maeda/Día 2/06:00.
65: Libro de la Liberación "La gran Serpiente" & Kei Makino/Día 2/06:00.
66: Barco de Utsubo/Hisako Yao/Día 2/06:00.
67: El informador Kasutori/Kyoya Suda/Día 2/07:00.
68: Carné de conducir de S. Miyata/K. Suda/Día 2/07:00.
69: Currículum de N. Mihama/Kyoya Suda/Día 2: 07:00.
70: Foto de Akira Shimura/T. Takeuchi/Día 2/10:00.
71: Marcas en la verja/Tamon Takeuchi/Día 2/10:00.
72: Graffiti en una mesa/Harumi Yomoda/Día 2/15:00.
73: Libreta Kamoshika/Harumi Yomoda/Día 2/15:00.
74: Muñeca bordada con cuentas/H. Yomoda/Día 2/15:00.
75: Libro de la Liberación "Fruto de Vida"/ Miytako Kajiro/Día 2/15:00.
76: Graffiti en el hospital/Tamon Takeuchi/Día 2/18:00.
77: Foto de álbum antiguo/Tamon Takeuchi/Día 2/18:00.
78: Libro de "Las buenas nuevas"/H. Yao/Día 2/19:00.
79: Señal con el mapa de Arato/Kyoya Suda/Día 2/20:00.
80: Creencias sagradas de Hanuda/Suda/Día 2/20:00.
81: Introducción a Hanuda/Harumi Yomoda/Día 3/00:00.
82: Saco de la risa/Harumi Yomoda/Día 3/00:00.
83: Diario de la doncella de los Kajiro/ Harumi Yomoda/Día 3/00:00.
84: Agenda de Tamon Takeuchi/Kyoya Suda/Día 3/03:00.
85: Disco de vinilo de Ellie HIgashi/ Tamon Takeuchi/Día 3/03:00.
86: Foto del pueblo de Hanuda/T. Takeuchi/Día 3/03:00.
87: Juego "Estimulador de neuronas"/ Kyoya Suda/Día 3/03:00.
88: Testamento del padrastro de Kei Makino/ Kei Makino/Día 3/07:00
89: Foto de gemelos/Kei Makino/Día 3/12:00.
90: Carta para Tamn Takeuchi/Kei Makino/Día 3/12:00.
91: Póster con gente desaparecida/Makino/Día 3/16:00.
92: Pez volador/Kei Makino/Día 3/16:00.
93: Trocito quemado de un abrigo blanco/ Tamon Takeuchi/Día 3/20:00.
94: Número especial de la revista Atlantis/ Tamon Takeuchi/Día 3/20:00.
95: Foto de grupo /Kyoya Suda/Día 3/23:00.
96: La Homuranagi/Kyoya Suda/Día 3/23:00.
97: Diario de infancia de Takeuchi/T. Takeuchi/Día 3/23:00.
98: Gaceta diaria de Misumi/Harumi Yomoda/Día 3/23:00.
99: La verdad detrás del incidente de Hanuda/ Desconocido/X días después/00:00.
100: Gaceta diaria de Misumi/X días después/04:00.



Compañía **Sony** | Género **Aventura de terror** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

Review Play2Manía nº 63
Guía en Play2Manía nº --










DUAL SHOCK 2 | M.CARD (76 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN



Acción y plataformas

Un siniestro ejército de robots está atacando una pacífica aldea. La última esperanza para sus habitantes es Maximo, pero por si acaso, vamos a echarle una mano, ¿vale?







HABILIDADES DE MAXIMO

La forma de conseguir las habilidades de Maximo se ha simplificado, y ahora no las perderás al morir como sucedía en el anterior juego. Maximo contará con tres armas más (además de la Espada inicial), que irá consiguiendo a medida que avances en el juego. Podrás comprar mejoras para estas armas a los vendedores ambulantes que veas en los niveles. Para cambiar de arma rápidamente, pulsa L2. Además, ahora cuentas con una barra de súper energía que se rellenará al derrotar enemigos, con la que podrás lanza tu Escudo y realizar ataques más poderosos.



ARMADURA DORADA Y ROPA INTERIOR

Para conseguir la Armadura Dorada deberás tener los tres depósitos de vida llenos y llevar puestos unos calzoncillos especiales: los Calzoncillos Armadura. Cuando la tengas puesta, un nuevo depósito se añadirá a tu barra de vida. No serás invencible, pero casi. Si debido a los golpes de tus enemigos Maximo se queda en paños menores, tienes que saber que hay calzoncillos para todos los gustos. Podrás comprar varios modelos según la ocasión: los hay que descubren tesoros escondidos, o que rellenan la barra de súper energía...

EL ESCUDO

Podrás lanzar el Escudo de Maximo tantas veces como te permita tu barra de súper energía. Encontrarás tres tipos de Escudo para comprar: el Escudo Midas, que te permitirá atraer las almas y monedas que estén lejos; el Escudo Aura Fulgurante, que electrocuta a los enemigos; y el Escudo Argénteo, con el que podrás lanzar más veces tu Escudo. Además, podrás comprar dos habilidades con los que convertirás tu Escudo en un arma teledirigida.

PIEDRAS DEL ALMA

Cuando derrotas a un Zin, éste libera una piedra de alma de color azul. Recogiendo estas almas, conseguirás Monedas de la Muerte que te servirán para sobornar a Grim si mueres en combate. A cambio de estas monedas, Grim te permitirá volver a la vida. Puedes comprar las Monedas de la Muerte a algunos vendedores por el módico precio de 210 Monedas de Oro. Para ver cuántas almas te quedan por recoger, ve al menú de Maximo y colócate sobre el icono de las piedras.

PERGAMINOS DE TRUCOS

Hay treinta en total, y podrás comprarlos a cualquier vendedor por el módico precio de 30 monedas. Te darán algunas pistas sobre cómo utilizar las armas y cómo derrotar a determinados enemigos. Además, algunos de ellos te narrarán la historia de Maximo. Por lo demás, no tienen mayor utilidad. Puedes verlos en el menú presionando R1.

COFRES

Hay dos tipos de Cofres en el juego. Los Cofres de Madera se pueden abrir con una patada; pero los Cofres de Hierro sólo se pueden abrir si tienes una Llave de Hierro. Para conseguir todos los tesoros de un nivel, deberás abrir todos los Cofres. Pero ten en cuenta lo siguiente: si has encontrado un tesoro enterrado y te mueres, cuando vuelvas a empezar el nivel, ese tesoro estará desenterrado. Sin embargo, al abrirlo... ¡te morderá! Con suerte, conseguirás una moneda.

GRIM

Esta vez podrás contar con la ayuda "física" de Grim en todos los niveles. Podrás cambiarte por él siempre que su barra de energía esté llena. Para rellenarla bastará con que recojas las piedras del alma. El tiempo que podrás controlar a la Muerte es muy limitado, por eso tal vez quieras comprar aumentos para el contador a algunos vendedores. Sin embargo, cuando seas Grim serás invencible, y alcanzarás lugares a los que Maximo no puede llegar normalmente.



Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 61
Guía en Play2Manía nº --

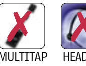

DUAL SHOCK 2


M.CARD (332 Kb)


VOLANTE


PISTOLA


MULTITAP


HEADSET


TARJETA ETHERNET


TECLADO




RATÓN

Emociones fuertes

Snow, skate, surf, wakeboarding, motocross... todo es un juego de niños comparado con el vértigo de un peligroso descenso en bicicleta de montaña. ¿Te apuntas?





TRUCOS

Todos estos trucos tienen que introducirse mientras estás jugando y además, rápido.

- **Habilitar modo Trucos:** ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ●, →, ■.
- **2000 dólares:** →, ▲, ▲, ←.
- **Aumentar adrenalina:** ↓, ←, ←, →.
- **Pegar siempre:** ↓, ■, ■, ←, ●.
- **Antigravedad:** ↓, ▲, ■, ■, ↑.
- **Peleas libres:** ←, ■, ●, ■, ←.
- **Aumentar nivel pelea:** ↑, ↓, ←, ←, →.
- **Restaurar energía:** ↓, →, →, ←, ←.
- **Dinero gratis:** →, ↑, ↑, ●, ●, ■.
- **Botellas infinitas:** ↑, ✖, ←, ←, ●, ●.
- **Super giro:** →, ↑, ↑, →, →, ■.
- **Más velocidad:** ↓, ▲, →, →, ■.
- **Medidor de golpes:** ↓, ←, ←, →, →.
- **Super salto:** ←, ■, ✖, ↑, ▲.
- **Pirueta especial:** ↑, ✖, ←, ■, ↑.
- **Energía infinita:** ↓, ▲, ←, ←, ■.
- **Aumentar nivel:** ↑, ↓, ←, ←, →, →.

PROTOTIPO DE 50.000 DÓLARES

Durante el juego, supera todos los niveles en Super Carrera y gana también en todas las Carreras Especializadas con todos los corredores.
Después, crea 4 torneos de 12 vueltas cada uno y vence en todos con todos los corredores. A continuación, supera las 13 carreras del modo Arcade con todos los corredores. Es de suponer que ahora tendrás dinero de sobra para comprar este prototipo, pero tranquilo. Supera el reto "Incog Time in the Race vs. Incog's Best Time Time Trial" en todos los niveles con todos los corredores.
Si has hecho todo esto en el orden que te decimos, ganarás el prototipo totalmente gratis. Además, tendrá todas las piezas y las estadísticas de todos los corredores del juego al máximo.
Este truco también desbloqueará varias bicicletas secretas, todos los eventos de Bonus y los 3 niveles bonus.
Después de haber aguantado todo este "rollo", si no quieres perder tiempo y te apetece hacerlo por la vía rápida, tienes que pausar el juego durante una partida, mantén **L1+R1**, y pulsa ●, ✖, ●. Suelta **L1+R1** y pulsa ■. Ahora pulsa **R2+▲** y verás un código en pantalla de confirmación.
Tendrás desbloqueadas las estadísticas al máximo, todas las Super Bicicletas, todos los objetivos Bonus y 3 niveles Bonus más de regalo.

DESBLOQUEAR PERSONAJES

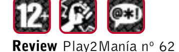
Si cumples los siguientes requisitos, tendrás disponibles para competir con ellos a los siguientes corredores:

- **Brain Lopes:** Gana la Carrera Especializada "mountain cross" en el modo de dificultad "Hardcore".
- **Drud:** Tienes que ganar la Carrera Especializada de estilo libre.
- **Eric Carter:** Gana la carrera especializada "mountain cross".
- **Missy Glove:** Gana en la carrera técnica especializada "downhill".
- **Rakel:** Vence en la Super Carrera con un corredor "fantástico" y después vuelve a ganar con otro corredor distinto, aunque también fantástico.
- **Richie Schley:** Supera la Carrera Libre Especializada.
- **Tara Lianes:** Supera el modo Arcade y desbloquearás a esta corredora.





Compañía **Codemasters** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**





Review Play2Manía nº 62
Guía en Play2Manía nº --


DUAL SHOCK 2


M.CARD (124 Kb)

VOLANTE


PISTOLA

MULTITAP


HEADSET


TARJETA ETHERNET


TECLADO


RATÓN

→Trucos The Simpsons Hit & Run



Trastadas para todos

Encontrar los muchos secretos que oculta el juego no es sencillo y más cuando se trata es de hacer gamberradas sin importancia... Pues nada, aquí tienes la lista de Gags.

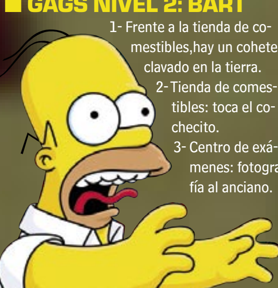




GAGS NIVEL 1: HOMER

1- En el jardín trasero, enciende la barbacoa.
2- Toca el columpio junto a la barbacoa.
3- También verás una columna de madera.
4- Dentro de la casa enciende la televisión.
5- En el jardín trasero de los Flanders abre la puerta del búnker.
6- En la escuela pulsa la alarma de incendio.
7- El pasillo de la escuela: acciona el extintor.
8- En la central nuclear, en el puesto de trabajo de Homer, toca el panel de control.
9- En el aparcamiento de la central nuclear pulsa la válvula del contenedor radiactivo.
10- Acércate al anciano helado del Badulaque.
11- Juega a la máquina recreativa.
12- Detrás de Apu encontrarás una máquina.
13- Acciona el sistema de alarma junto a la entrada del mostrador del Badulaque.
14- Acciona la máquina de fresisuise.
15- Toca otro columpio situado en el parque que hay junto a la casa de los vecinos.

GAGS NIVEL 2: BART



1- Frente a la tienda de comestibles,hay un cohete clavado en la tierra.
2- Tienda de comestibles: toca el cochecito.
3- Centro de exámenes: fotografía al anciano.
4- Habla con Barny, en el contenedor de basura del aparcamiento del Krusty burger.
5- Arranca el camión de hormigón.
6- En el bar de Mou toca bote de huevos.
7- Junto al bote, enciende la máquina.
8- El bar de Mou: acércate a la máquina rosa.
9- Enciende los flameados de Mou.
10- Junto a la carta "videojuego Bonestorm" toca la estantería llena de ratones.
11- Acciona la catapulta del parque.

GAGS NIVEL 3: LISA

1- Acciona la grúa sobre el barco atracado.
2- Dentro del observatorio acércate al mono.
3- Enciende la bombilla sobre la mesa.
4- Toca los cristales de la oficina del Dr. Frink.
5- Mira por el telescopio del observatorio.
6- Baja la bandera del campamento Krusty.
7- Toca el palo con cabeza de cerdo.
8- Acciona el robot en la tienda de cómics.
9- Mira el póster de superhéroe en la tienda.
10- Habla con Barny: contenedor amarillo.
11- Pulsa el botón de la puerta de la pizzería.

GAGS NIVEL 4: MARGE

1- Tras la casa, toca la torre del ídolo.
2- En el jardín trasero, enciende la barbacoa.
3- Tras la casa, acércate columpio.
4- Lámpara Krusty de la habitación de Bart.
5- Enciende la tele de salón.
6- Abre la puerta del búnker de los Flanders.
7- Abre el contenedor (aparcamiento central).
8- Pulsa los botones del puesto de Homer.
9- Acciona la alarma del colegio.
10- Toca el extintor del pasillo de la escuela.
11- Coge un fresisuise de la máquina.
12- Activa la alarma del mostrador de Apu.
13- Juega una partida en la recreativa.
14- Coge hielos de la máquina.
15- Acércate al hombre congelado.

NIVEL 5: APU

1- Centro de exámenes: fotografía al anciano.
2- Enciende los flameados del bar de Mou.
3- Acciona la máquina del amor del bar.
4- En el bar, toca el bote verde de huevos.
5- Juega a la máquina tragaperras del bar.
6- Toca el contenedor, tras el Krusty Burguer.

NIVEL 6: BART

1- Toca el póster del superhéroe en la tienda.
2- Acciona el robot de la tienda de cómics.
3- Maniobra la grúa del barco atracado.
4- Acércate a los cristales del observatorio.
5- Mira por el telescopio del observatorio.
6- Enciende la bombilla situada sobre la mesa.
7- Activa la máquina de los monos.
8- Toca la puerta de la pizzería con el gato.
9- Baja la bandera del campamento.
10- Toca la cabeza de cerdo del campamento.
11- Acércate al contenedor de los recreativos.

NIVEL 7: HOMER

1- Toca el columpio de la casa Simpsons.
2- Acércate a la cama de Bart.
3- Enciende la lámpara de Krusty de la habitación Bart.
4- Toca la torre, tras la casa Simpsons.
5- Enciende la televisión de los Simpsons.
6- Toca el columpio del parque, junto a la casa de los vecinos de los Simpsons.
6- Abre la puerta del búnker de los Flanders.
8- Acércate al hombre congelado.
9- Coge un fresisuise de la máquina.
10- Activa la alarma, detrás de Apu.
11- Juega en la máquina recreativa.
12- Coge hielos de la máquina.
13- Acciona la alarma de incendio del colegio.
14- Usa el extintor del pasillo.
15- Habla con Barney en el contenedor de basura del párking de la central nuclear.

Compañía **Vivendi** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**



Review Play2Manía nº 60
Guía en Play2Manía nº










DUAL SHOCK 2 | M.CARD (220 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

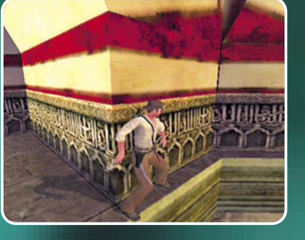
→Trucos Indiana Jones y la Tumba del Emperador

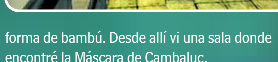


Tesoros para Indy

Para completar la aventura tienes que encontrar unos tesoros muy especiales, piezas únicas que sólo un aventurero como Indy sería capaz de coger... con tu ayuda.







PIEZAS DE MUSEO

Ceilán

• **Puertas de la ciudad perdida:** Antes de llegar a la ciudad, vi a mi derecha una cascada y tras ella encontré el ídolo de Ramba Vihara.
• **El campamento:** Tras usar el látigo en una estatua de cocodrilo, rompí la soga que sujetaba las cajas: cayó la máscara Mahavatu.
• **El palacio de los Reyes Olvidados:** Llegué arriba por las enredaderas, salté y me enganché a la cornisa frente al muro. Accedí a una sala con la reliquia de Puerto Negombo.

Praga

• **La biblioteca:** Encontré un departamento entre dos estanterías con el Medallón Libuse.
• **El observatorio:** Tras la puerta del escorpión, vi una cornisa en el muro de la torre. Subí en ella y, tras girar la esquina, observé en el edificio de enfrente una plataforma que me permitió entrar por la ventana y coger el Fragmento Stochov.
• **La torre de Vega:** Antes de subir en el ascensor, salté por una ventana del campanario para engancharme a una cadena. Bajé por ella a la sala con la Máscara Cisterciense.

Estambul

• **Huida:** Me acerqué a la derecha de la entrada del edificio sagrado y vi una cornisa bordeando la cúpula: al final vi el manuscrito de Piri Reis.
• **La mezquita:** Crucé el hueco abierto y encontré un muro derruido. Pasé por su base con una voltereta lanzada y cogí un sello Otomano.
• **El palacio sumergido:** Al final de la pasarela vi una caja colgando. Llegué a ella con el látigo. Rompí la cuerda y cogí la Proclama de Delián.

Hong Kong

• **Loto dorado:** Además de muchos enemigos, en el 2º palco encontré la Mascará de Tai-Tsu.
• **Loto dorado II:** Crucé la puerta rosa con la estrella y hallé el ídolo Longshan.
• **Las calles de Hong Kong:** Muy próximo a la tercera calle, encontré una caja con secreto.

Laguna Peng Lai

• **El secreto de la laguna Peng Lai II.** Crucé la puerta, seguí recto y encontré explosivos. Estallé la puerta y cogí el Plato Shangai.
• **Cruz de Hierro:** Continué por la puerta junto a la palanca de la alarma y tras subir las escaleras llegué a una sala, con otra palanca y un nazi. Allí encontré el Sima Qian Shiji.
• **La base de submarinos. 2ª Parte:** Me tiré al agua y subí al submarino por atrás. Desde allí salté a un rincón con la Tableta de Longjiang.

Montañas Pei Lang

• **La carretera a Pei Lang:** Me encontré con una trampilla en el suelo que me llevó a un almacén, donde vi la estatua Zhao Mo Rhyton.
• **La infiltración:** Hallé el rollo de Gui Jian en el hueco entre el precipicio y la pared.
• **La base aérea:** En una caja de madera al final de la pasarela vi la piedra Changan.

Fortaleza del Dragón Negro

• **La fortaleza del dragón negro:** Vi unas enredaderas en el muro que tenía enfrente: salté para engancharme a ellas y ascender a la plataforma de bambú. Desde allí vi una sala donde encontré la Máscara de Cambaluc.
• **Llamada de combate:** En un pedestal frente a su alarma encontré la Estela de Mármol Qi.
• **La torre de las tormentas:** Al final del pasillo de madera, vi andamios que me permitieron subir al piso superior donde, tras arrojar las piedras que obstruían el elevador, pude colarme en un hueco donde estaba la reliquia Yuan Xiang.

Templo de Kong Tien

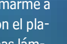
• **Descenso a la oscuridad:** Tras la tercera rampa agarré el látigo a una plataforma y accedí a una sala donde encontré la cacerola Yuyao.
• **Las catacumbas:** En los nichos que rodeaban la sala cuadrada, vi la estatuilla Liaoning.
• **La garra del dragón:** Junto a las escaleras de piedra me introduje en un nicho abierto donde encontré la estatuilla Henan Bei.

La Tumba del Emperador

• **La Tumba del Primer Emperador:** En el 2 foso del pasillo, vi una cornisa que me permitió saltar a un saliente con la estatuilla Shang.
• **Camino al peligro desconocido:** A la derecha de la estatua del carro encontré una cornisa con la que subí a un balcón. Allí encontré el libro de leyes Quin sobre un pedestal.
• **Las campanas de la muerte:** En el pasillo, con el espejo de los sueños vi unas escaleras invisibles: arriba estaba la tabla de Jade Liuso.

El Infierno

• **Los pilares del inframundo:** Al asomarme a la muralla del espíritu, vi una cornisa con el plato Albero. En un lado de la muralla vi unas lámparas en las que me balanceé hasta una plataforma con la máscara funeraria Gao.
• **El corazón del dragón:** A la izquierda, encontré la estatuilla Shi Huangdi Cong.



Compañía **LucasArts** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Review Play2Manía nº 56
Guía en P2M GT nº 27












DUAL SHOCK 2 | M.CARD (156 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→Trucos Fórmula One 2003

Carreras vertiginosas



¿Quieres convertirte en Fernando Alonso y correr campeonatos a 300 kilómetros por hora? Has venido al sitio indicado. Ponte tu mono, tu casco y tus guantes y adelante.







TRAZADA DE CURVAS

Sólo si conoces la forma correcta de tomar cada curva en todos los circuitos podrás hacer buenos tiempos en las carreras y alzarte con el Campeonato Mundial.

Además de aprender la técnica para trazar todo tipo de curvas, debes memorizar los circuitos en los entrenamientos libres para conocer todas sus peculiaridades.

Ten en cuenta que, para tomar lo mejor posible las curvas, debes frenar con anterioridad y regular tu velocidad en su interior empleando el acelerador.

Evita siempre el uso del freno en mitad de la trazada, ya que de esta forma no perderás tiempo y, además, no correrás el riesgo de salirte del asfalto en ningún momento.

SALIDAS

Para empezar, debes tener buenos reflejos para acelerar a fondo en el mismo instante en que las luces rojas del semáforo se apaguen. Después, deberás buscar el hueco que hay entre los monoplazas que te preceden para rebasarlos. Nunca gires bruscamente la dirección mientras aceleras en los primeros metros, para no perder la tracción en ningún momento, y controla a tus rivales para no chocar con ellos al comienzo, donde todos permanecéis muy juntos.

PUESTA A PUNTO

Neumáticos:
- Duros: Muchas vueltas sin entrar en boxes.
- Blandos: Pocas vueltas sin entrar en boxes.
- Seco: Asfalto seco.
- Intermedio: Llovizna.
- Mojado: Lluvia intensa.

Tipos de freno:
- Delgado: Circuitos muy rápidos, con predominio general de curvas abiertas.
- Medio: Circuitos con muchas curvas.
- Grueso: Circuitos con curvas cerradas.

Suspensión:
- Amortiguación de baches y rebotes frontal y trasero.
- Dura: Circuitos lisos con curvas.
- Media: Configuración estándar.
- Suave: Circuitos con firme en mal estado y cambios de rasante.

Antivuelco:
- Delantero alto, trasero bajo: Subviraje.
- Delantero bajo, trasero alto: Sobreviraje.
- Delantero medio, trasero medio: Reacción normal.

Relación de marchas:
- Cortas: Circuitos con predominio de aceleración progresiva en el recorrido.
- Largas: Circuitos con predominio de velocidad punta.

Dirección:
- Bajo: Circuitos con predominio de curvas abiertas.
- Normal: Equilibrio en el ángulo de las curvas.
- Agudo: Predominio de curvas cerradas.

Aerodinámica:
- Alerón delantero y trasero
- Bajo: Circuitos con curvas consecutivas.
- Medio: Circuitos con todo tipo de curvas. Alto: Con largas rectas y casi sin curvas.

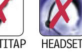
Altura en recorrido:
- Alta: Circuitos con un asfalto en mal estado o muchos cambios de rasante.
- Media: Predominio de curvas.
- Baja: Circuitos lisos.

Dinámica de freno:
- Balance de frenos: Delanteros: Subviraje. Medios: Reacción normal. Traseros: Sobreviraje.
- Control de tracción: Alta: Buen manejo sin trompos. Baja: Mayor velocidad, pero escaso control del coche tendente a trompear. Desactivado: nunca, salvo que tengas un dominio perfecto de tu vehículo.

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**



Review Play2Manía nº 55
Guía en Play2Manía GT nº 26






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (342 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

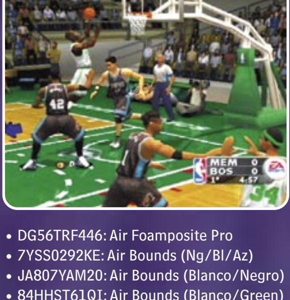
→Trucos NBA Live 2004

El mejor basket



Espectacular, jugable, con todas las licencias...NBA Live 2004 enamorará a todos los fanáticos del baloncesto. Si quieres saltar a la cancha, más vale que estés preparado.









BONUS Y EXTRAS

Introduce estos códigos en la pantalla de passwords para obtener nuevos extras:

- whsucpoi: Aleksander Pavlovic (Utah)
- pockdlek: Andreas Glyniadakis
- sdfgurkl: Carlos Delfino
- nbvksmcn: James Lang
- SOSODEF: Jermaine Dupri
- oeisndla: Kyle Korver (76ers)
- skenxido: Malick Badiane
- posneghx: Mario Austin
- bbvdkcvm: Matt Bonner
- zxdsdrke: Nedzad Sinanovic
- qwpoaszx: Paccelis Morlende
- itnvcjsd: Remon Van de Hare
- poilkjmn: Rick Rickert
- zxccvdri: Sani Becirovic
- ioubfdcj: Sofoklis Schortsanitis
- poioijis: Szymon Szewczyk
- xcfwqase: Tommy Smith
- wmzkcoi: Xue Yuyang
- 424TREU777: NIKE SHOX BB4
- CVJ554TJ58: JORDAN III
- DG56TRF446: Air Foamposite Pro
- 7YSS0292KE: Air Bounds (Ng/Bl/Az)
- JA807YAM20: Air Bounds (Blanco/Negro)
- 84HHST61QI: Air Bounds (Blanco/Green)
- A4CD54T7TD: Air Elite (Negro/Gris)
- 966ERTFG65: Air Elite (Blanco/Negro)
- FD9KN48FJF: Air Elite (BLANCO/Azul)
- GF9845JHR4: Air Flight 89
- FG874JND84: Air Flight 89 (Negro/Blanco)
- GF9845JHR4: Air Flight 89 Colorway 3
- OP5465UX12: Air Flightposite I
- 2389JASE3E: Air Flightposite II
- 2389JASE3E: Air Flightposite II Colorway 2
- 3245AFSD45: Air Foamposite Pro
- DG56TRF446: Air Foamposite Pro Colorway 1
- 3245AFSD45: Air Foamposite Pro Colorway 2
- DSAKF38422: Air Foamposite Pro Colorway 3
- F84N845H92: Air Force Max (Negro)
- 985KJF98KJ: Air Force Max (Bl/Ng/Az)
- 8734HU8FFF: Air Force Max (Blanco/Rojo)
- 14TGU7DEWC: Air Hyperflight
- A0K374HF8S: Air Hyperflight
- A0K374HF8S: Air Hyperflight Colorway 3
- JCX93LSS88: Air Hyperflight Colorway 4
- HG76HN765S: Air Jordan 11
- A2S35TH7H6: Air Jordan 11
- GF64H76ZX5: Air Jordan 11: (Ng/Rj/Bl)
- HJ987RTGFA: Air Jordan 11.
- GF75HG6332: Air Jordan 11.
- G9845HJ8F4: Air Jordan 3
- CVJ554TJ58: Air Jordan 3
- RE6556TT9O: Air Jordan 3 (Blanco/Fuego)
- 435SGF555Y: Air Jordan 3
- FDS9D74J4F: Air Jordan 3 (Blanco/ Azul)
- 87HZXGFIU8: Air Max2 CB (Negro/Blanco)
- 4545GFKJIU: Air Max2 CB (Blanco/Rojo)
- NF8745J87F: Air Max2 Uptempo
- 367UEY6SN: Air Zoom Flight 1
- 367UEY6SN: Air Zoom Flight Colorway 1
- 23LBJNUMB1: Air Zoom Generation I
- LBJ23CAVS1: Air Zoom Generation II
- XCV6456NNL: Get Blazer shoe's
- XCV6456NNL: Nike Blazer
- 424TREU777: Nike Shox BB4
- WE424TY563: Nike Shox BB4 (Negro)
- 23ERT85LP9: Nike Shox BB4 (Blanco/Negro)
- 668YYTRB12: Nike Shox BB4
- 23LBJNUMB1: Air Zoom Generation (calzado de LeBron James)
- SDFH764FJU: VCIII
- 5JHD367JJT: VCIII (Blanco/Negro/Rojo)





MOVIMIENTOS

En ataque
- **Tirar: ●.** Mantener pulsado.
- **Amagar: ●.** Pulsar brevemente
- **Machacar: ■.** Pulsa 2 veces para ajustar.
- **Pasar: ✖.**
- **Pase para Alley-Oop: R2.**
- **Pase directo: L2 + Botón.**
- **Dribling: ▲.** Mantener pulsado.
- **Turbo: R1.**
- **Dar la espalda al defensa (poste bajo): L1.**
- **Mate desde el poste bajo: ■.**
- **Tiro en caída (desde poste bajo):** ● + dirección contraria al aro.
- **Giro desde poste bajo: L1.**
- **Que tire el jugador controlado por la consola: ● o ■.**
- **Pedir pase: ✖.**
- **Pedir mate: ■.**

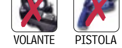


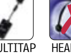
En defensa
- **Cambiar de jugador: ✖.**
- **Robar: ■.**
- **Cargar con el hombro: ● o R2.**
- **Saltar (tapón o rebote): ▲.**
- **Cambiar al último defensa: L2.**
- **Falta intencionada: Select.**

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

Review Play2Manía nº 46
Guía en Play2Manía nº --








DUAL SHOCK 2 | M.CARD (475 Kb) | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

→ DIRECCIÓN DEL EQUIPO

Antes o durante el partido, puedes elegir o variar la táctica de juego a seguir por tus jugadores. Como es lógico, esto será una decisión que tendrá que estar motivada por el resultado parcial del marcador. A continuación, destacamos algunas de las tácticas que puedes usar.



5-4-1

Catenacio. Defender para atacar. Ganar, aun sin jugar bonito. Y Capello sonríe desde la banda...



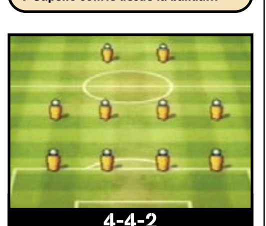
5-3-2

Buena táctica para mantener el resultado y si es posible sacar de quicio al rival sumando algún que otro gol.



4-5-1

Formación ideal para mover el balón. Elígela si tu equipo dispone de jugadores con buena visión de juego.



4-4-2

Esta colocación ofrece al equipo seguridad, orden y eficacia. Es una táctica buena para empezar los partidos.



4-3-3

Especialmente indicada si vas por debajo en el marcador. Sobre todo, si tienes extremos rápidos y hábiles.



4-2-4

Si estás perdiendo el partido, o si apuestas por jugar bonito, ésta es tu táctica. Sáez no la usaría nunca.



4-3-1-2

Buena táctica, si cuentas en tu equipo con un jugador muy bueno en visión de juego. ¿Zidane?...“¡fichálo, fichálo!”



4-1-2-1-2

Esta táctica ofrece un buen balance defensa-ataque, pero puede infrautilizar a los jugadores. A Valdano le va...



3-6-1

La aglomeración en el centro del campo provoca que muchos jugadores se desplacen de su posición ideal.



3-5-2

Para combinar con la opción ofensiva de posesión. Puedes perder si el contrario tiene jugadores rápidos.



3-4-3

¿Te suena el “Dream Team”? Si tu equipo tiene jugadores buenos, causará estragos frente a equipos débiles.



2-3-5

Si necesitas hacer muchos goles, te queda una táctica en la manga. España 12-Malta 1...¿Lo recuerdas?

FIFA 2004

Para ser el mejor jugador del mundo tienes que entrenar mucho y bien, tienes que conocer a tus jugadores y saber cuáles son sus habilidades y limitaciones. Justo lo que ahora te ofrecemos.

MOVIMIENTOS OFENSIVOS Y DEFENSIVOS

FIFA 2004 ha simplificado bastante los movimientos que puedes realizar tanto en ataque como en defensa, con lo cual las teclas que sirven para disparar tienen un efecto equivalente a la hora de defender. Esto, junto al novedoso control de pase, ha mejorado el carácter intuitivo de los controles del juego. En definitiva, esto significa que el jugador tiende a responder como nosotros queremos que haga, como por ejemplo, darle mayor o menor profundidad a un pase, elegir claramente el destinatario de un pase, disparar con la potencia deseada e incluso una mejor respuesta del portero.

→ EN DEFENSA

1- Despejes

- ●: Usa este botón si lo que te conviene es despejar el balón con una mayor contundencia.
- ■: Para despejar con menos contundencia, pero controlando mucho más la dirección del balón.
- ✖: Perfecto para despejar un balón por alto (o sea, de cabeza).
- ▲ o ✖: Si deseas controlar el balón, puedes pasar en largo usando ▲ o en corto pulsando ✖.

Tanto si pulsas ● ó ■ puedes regular la potencia del despeje, manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón que hayas elegido. Para controlar y dirigir la dirección en la que va el esférico, tendrás que mover el stick analógico izquierdo (o si lo prefieres, utilizar las teclas del pad de dirección).

2- Entradas

- ●: Para quitar el balón a un contrario, tendrás que marcarle de cerca y, cuando te encare, pulsar ●.
- ■: Para hacer una entrada fuerte (puede ser sancionada, o no, como falta), bien por delante como por detrás y a cierta distancia del jugador rival, pulsa ■ y éste sabrá que por tu lado se reparte… y no precisamente caramelos. También puedes usar la misma tecla para interceptar un pase raso.

→ EN ATAQUE

1- Pase

El elemento más innovador de *FIFA 2004*. Mejora la jugabilidad, la intuitividad y el realismo del juego respecto a versiones anteriores. Además de la opción básica de pulsar ✖ (raso), ■ (elevado) y ▲ (pase largo y alto) y dirigir con el stick izquierdo, se puede elegir un receptor concreto y controlar sus movimientos antes de que reciba el balón. Para ello:

- **Pulsa L2.** Entonces, sobre tres posibles receptores de tu pase, aparecerá un círculo con un número.
- **Para seleccionar** a cuál de ellos quieres pasar, vuelve a pulsar L2, y los iconos que hay sobre los jugadores se iluminarán. Sólo tendrás que detenerte sobre aquel al que quieras pasar.
- **Una vez elegido el receptor**, puedes controlar sus movimientos con el stick analógico derecho (si quieres que esprinte debes además pulsar R1).
- **Cuando creas que el jugador** al que vas a pasar está colocado en la mejor posición, pulsa uno de los botones de pase dependiendo del que quieras efectuar en cada momento (que puede ser raso, elevado o alto/profundo). Respecto a esta nueva opción de pase y control, te aconsejamos que entrenes y la practiques a menudo para ejecutarla con efectividad y asiduidad en tus partidos, puesto que será una

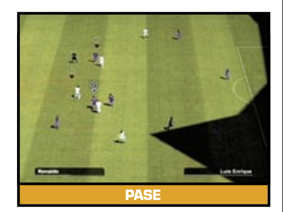
DESPEJE



ENTRADA



QUITAR BALÓN


PASE


TIRO RASO


HABILIDAD

baza decisiva en ataque. Al usarla, rompes la horizontalidad del juego y sorprendes a la defensa rival, consiguiendo disponer de opciones de gol, que están bastante caras, la verdad.

2- Tiro

• ▲: Para efectuar un disparo raso con intención cuando eres el jugador más adelantado de tu equipo (ya que, de lo contrario, realizarás un pase).
• ✖: Para superar muy justo al portero.
• ●: Para hacer un tiro elevado.
• ■: Para realizar una vaselina.
• ✖: Para efectuar un remate de cabeza, pulsa ✖ cuando el balón esté ligeramente encima de tu jugador.

• **Para realizar una volea,** tienes que dirigir un buen pase elevado y entonces pulsar el botón de disparo que produzca el tiro que deseas hacer (elevado, raso o vaselina). Las voleas son muy buenas para sorprender a los porteros rivales, especialmente a aquellos con un indicador de reflejos bajo.

Bien efectúes un disparo raso, uno elevado, un empalme (volea) o un remate de cabeza, en todos los casos puedes controlar la potencia de los mismos manteniendo pulsado el botón utilizado. Para dirigir tus remates a puerta, mueve el stick analógico izquierdo de tu mando.

3- Habilidad

Si tienes la suerte de contar en tu equipo con jugadores con un elevado índice de habilidad, puedes explotar sus cualidades y hacer espectaculares regates usando el stick derecho y presionando al mismo tiempo R2 al encarar a un jugador contrario. Procura hacer este movimiento de habilidad sin recurrir al esprint, pues en ese caso perderás precisión y efectividad. No es un movimiento que salga siempre, y normalmente debes combinar el gesto del stick derecho con alguno del stick izquierdo (y presionando R1 para salir con velocidad del regate). Cuanto más practiques más opciones tendrás de lograrlo.

FALTAS, CÓRNERS, PENALTIES Y SAQUES

Las jugadas a balón parado suponen en *FIFA 2004* crear buenas ocasiones de gol. Te recomendamos que las practiques en los campos de entrenamiento. A continuación te damos algunos consejos básicos (¡no olvides hacerte una coleta a lo Beckham!).

→ FALTAS

Faltas directas

Si la señalan a tu favor, verás en pantalla dos cursores (dos puntos de mira). Con el stick izquierdo, mueve el que aparece sobre la barrera para establecer por dónde vas a lanzar la falta. Usa luego el stick derecho que aparece sobre el balón (a tu izquierda) para dar el efecto deseado al lanzamiento.

• **Una vez dirigida la falta** y seleccionado el efecto que darás al balón, pulsa ✖ para dar la potencia al tiro (cuanto más hacia la derecha de la barra de potencia, tu tiro será más fuerte). Cuanto más lejos estés, más potencia necesitarás, pero no te pases, ¡que puedes lanzarla al tercer anfiteatro…!

• **Vuelve a pulsar ✖** para darle precisión al lanzamiento (hazlo más o menos a la mitad de la barra de potencia, para tener un alto índice de precisión). La segunda vez que pulsas ✖, hazlo cuando el indicador recorre la barra de potencia de derecha izquierda después de haber seleccionado la potencia. Así, para seleccionar potencia y efecto debes hacer una doble pulsación rápida.


FALTA DIRECTA


FALTA INDIRECTA


CÓRNER


PENALTY


PENALTY


BANDA

Faltas indirectas

Antes de realizar el proceso que hemos descrito en el lanzamiento de faltas directas, usando los botones del pad de dirección, tienes que seleccionar la opción (confírmala con ✖) de pase a un compañero. Para centrar a aquel que creas que podría aprovechar mejor su posición de cara a gol, puedes elegir entre diversas opciones, desde un pase en corto a un pase largo (seleccionando el jugador que recibirá el balón, presionando el símbolo que aparece sobre su cabeza).

→ CÓRNERS

Selecciona el tipo de córner que quieres lanzar: al palo largo, al palo corto o colgar el balón con el pad de dirección y confirma con ✖. Luego selecciona el jugador que rematará, presionando el símbolo que aparece sobre la cabeza de los posibles receptores.

Tanto en los córners como en las faltas indirectas, puedes hacer que el jugador que vaya a recibir se mueva sin balón. Para que se mueva en dirección al cursor que indica dónde caerá el balón utiliza el stick izquierdo. Para ganar la posición respecto del defensa, forcejea con el stick derecho. Estos movimientos sin balón también puedes realizarlos al defender un córner o una falta (sólo que en este caso, debes seleccionar con ✖ al jugador que desees que se mueva y forcejee sin balón).

→ PENALTIES

Con el stick izquierdo decides la dirección, mientras que con ● imprimes potencia al lanzamiento. De esta manera, cuanto más tiempo mantengas presionado el botón ●, más potente será el lanzamiento que acabarás realizando.

• **Un consejo:** los mejores y más efectivos lanzamientos son marcando cualquiera de las diagonales con el stick izquierdo y potencia de tiro media. El modo Vibración del mando (simulando un latido de corazón) añadirá un pellizco de tensión a tus lanzamientos decisivos, siendo éste todo un detallazo de los programadores.

• **Cuando ocupes la portería,** espera al último momento para intuir por dónde lanzará el balón tu rival, entonces moviendo el stick izquierdo en la dirección deseada y pulsando ● harás una palomita, mientras que si pulsas ✖ harás una estirada.

→ SAQUES DE BANDA

Podrás dirigir el cursor que aparece sobre el campo a través del stick izquierdo y después presiona ✖ para lanzar el balón desde la banda. No te arriesgues con esta jugada.

CONOCE A TU EQUIPO

Antes de cada partido, puedes alinear a los jugadores que consideres idóneos para el partido o el torneo que vayas a disputar.

En la pantalla de alineaciones aparecen todos los jugadores disponibles con unos valores. Ten en cuenta, sobre todo, los valores referidos a velocidad, tiro, potencia, agresividad, habilidad y moral.

Si quieres un equipo técnico, alinea jugadores con índices de velocidad y habilidad altos. Por el contrario, si lo que quieres es un equipo luchador, opta por jugadores con índices de potencia y agresividad altos.

Luego, combina la alineación con una táctica que responda a las características de tu equipo, y mentaliza a tus jugadores con la actitud que desees para afrontar todo tipo de partidos.

→ LA MENTALIDAD

Para ganar un campeonato, no basta con seleccionar la táctica que mejor se adapte a tu equipo o a tus necesidades: debes combinar esa táctica con la mentalidad con la que deseas que tus jugadores afronten el partido (ofensiva o defensiva) y el tipo de juego a desarrollar en defensa (contención o presión) o ataque (por las bandas, balón largo, posesión).

Y cabe también la posibilidad de optar por una táctica defensiva orientada a hacer caer al equipo rival constantemente en fuera de juego (pero cuidado, que en los niveles de juego altos, los rivales tienen sus propias estrategias para romper el fuera de juego).

No olvides tampoco que puedes hacer hasta un máximo de tres sustituciones en cada partido. Y procura en la medida de lo posible no sacar a los jugadores de sus posiciones naturales, pues en ese caso su rendimiento será sensiblemente inferior.

Una acertada combinación de todos estos elementos aumentará tus posibilidades de victoria en cualquiera de las opciones de juego de *FIFA 2004*.

HUIDA DE OSGILIATH


GUARIDA DE ELLA-LARAÑA


CIRITH UNGOL

la que disparan arqueros orcos hasta un hueco en el suelo. Desciende por la escala al piso inferior y sube por la escalinata de piedra hasta una gran campana en el suelo. Lánzala (R1) por la escalinata para que aplaste unos cuantos orcos y abra un camino a otro patio. Antes de bajar, coge una poción de vida a la derecha.
En el patio, y tras echar una mano a unos soldados, sube por la escalinata de piedra y el Nâzgul volverá a la carga. Corre hacia el fondo y, cuando veas unas columnas a tu izquierda, tuerce y pasa bajo ellas. Corre hasta la zona abovedada. Allí el Nâzgul no podrá alcanzarte y el indicador bajará. Corre a la bóveda de enfrente hasta un agujero con otras escala. Baja a las alcantarillas, plagadas de orcos y Uruk-Hai. Al llegar a una rejas que te cierran el paso, un gran orco con un martillo te embestirá. Antes de luchar con él, acaba con los otros orcos. Rompe su armadura con ▲ y golpéale sin piedad. Otra opción es usar la capa de invisibilidad para acercarte y atacar con R2. Usa el mecanismo para elevar la reja y sal.

→ GUARIDA DE ELLA-LARAÑA

Estás en un laberinto lleno de arañas gigantes y grupos de pequeñas arañas que no debes pisar. Recorrer el laberinto apenas te llevará unos minutos, y encontrarás dos Potenciadores de Experiencia.
El camino sigue por un corredor flanqueado por dos antorchas y con el suelo cubierto de pequeñas arañas. Lanza las antorchas al suelo para despejar el camino y continúa hasta una sala circular con un grupo de orcos. Tira las antorchas a las telarañas que cuelgan del centro y vuelca los calderos. Continúa por la gruta y en la primera bifurcación ve a la izquierda. Llegarás a una posición desde la que eliminar con tus dardos o con la antorcha a los orcos de la pasarela de enfrente. Vuelve al camino de la derecha. Verás a tu derecha un camino que sube. Síguelo y haz caer las rocas sobre los orcos. Sigue por la zona despejada y saldrás a esa pasarela. Tras ver a Ella-Laraña, sigue por ella.
Cuando aparezcan más orcos, lanza la antorcha contra el cadáver envuelto en telaraña. Sigue hasta una zona con tres antorchas. Usa una para retirar a las arañas que rodean otra antorcha, con la que puedes quemar telaraña que bloquea el camino. Te queda una gran sala con otra cuesta ascendente. Sube y usa la antorcha para quemar la tela del fondo. Por abajo, elimina más arañas mientras esquivas flechas orcas.

EN LA RED DE ELLA-LARAÑA

Atácala por su parte trasera y, cuando se vuelva, cúbrete y responde con tu espada o con las dagas si se aleja. Cuando aciertes en uno de sus ojos, saltará a una de las paredes y un grupo de arañas pequeñas se lanzarán a por ti. Aléjate para matarlas pero ojo con Ella, ya que acabará saltando: repite la técnica de antes.
Usa estas estrategias hasta que le cortes la pata. Comenzará a correr como loca, así que esquívala. Cuando vuelva a saltar a la pared, aunque surjan nuevas arañas pequeñas, la grande no se quedará en su sitio mucho tiempo. Usa tu capa de invisibilidad (L1+L2+R1+R2) y ataca con R2.

→ CIRITH UNGOL

Hay que recorrer el castillo y derrotar a 80 orcos. En la sala del principio, atrae al grupo de orcos cerca del caldero y vuélcalo sobre ellos. Después lucha con el orco con maza. Activa el mecanismo que baja la pasarela y avanza hasta un estrecho pasillo. Aparecerá otro grupo de orcos, uno de ellos con maza. Tras el pasillo hay un patio. Baja las escaleras eliminando a los orcos. Puedes usar la lanza con el primero.
El patio está lleno de orcos, y te va a tocar recorrer toda la zona acabando con ellos. Intenta pillarlos de uno en uno o de dos en dos, y usa todos los calderos que puedas.
En este gran patio hay dos salidas conectadas: un pasillo estrecho y unos arcos. Si recorres el tramo que las une, y tras acabar con unos cuantos orcos si entras por el pasillo, llegarás a una zona circular en la que luchan una decena de orcos. Usa tu invisibilidad para pasar a su lado hasta las escaleras de piedra. Ve a la cuerda que sostiene la lámpara. Derrota al orco con mazo, corta la cuerda y la lámpara aplastará a los orcos de la zona circular. Ahora un grupo de orcos subirá las escaleras, elimínalos. A mitad de tu descenso, pasa por una puerta que lleva a un caldero y derrámalo. De nuevo en el patio, cuando ya hayas eliminado 80 orcos, activa el mecanismo que baja la gran pasarela y sube por ella. Asciende por las almenas y usa los barriles para volar a tus enemigos. Cuando los orcos corran al interior de una torre, usa la catapulta de la derecha: despejarás la pasarela. Ve al interior de la torre para salvar a Frodo del Jefe Orco.

JEFE ORCO

Sólo puedes dañarle al romper su escudo y dejarle sin arma. Para ello, tienes que impactarle dos veces seguidas con las lanzas de la sala. Quedará aturdido y podrás golpearle. En unos segundos volverá en sí y cogerá otro escudo. Repite la técnica.

→ EL MONTE DEL DESTINO

Para derrotar a Gollum, haz que se acerque al abismo y, cuando quede en equilibrio en el borde, empújale con ●. Se agarrará al borde y tendrás que golpearle con R2. Para atraerle al abismo, colócate en el borde y correrá hacia ti. Tras esquivarle, sitúate delante de él de manera que su espalda quede hacia el abismo. Puede que salte hacia atrás y quede en equilibrio. Si no, atácale con ✖ para que retroceda. Gollum volverá a la plataforma hasta cuatro veces, y tras cada una caerán piedras o ríos de lava del techo y aparecerá una poción de vida. La quinta vez caerá sin salvación...

El Señor de los Anillos
El Retorno del Rey

Siente toda la emoción en las multitudinarias batallas contra las tropas del Señor Oscuro Sauron y su sirviente Saruman. Ya que el destino de la Tierra Media está en tus manos y estamos ante la lucha definitiva, quizás deberías echarle un vistazo a esta guía, sólo por si acaso...

EL CAMINO DEL MAGO

→ PRÓLOGO

Despacha al primer grupo con tu ataque rápido (✖), y aprende a cubrirte (■). Cuando lleguen los Uruk con escudos, utiliza el ataque fuerte (▲) para destruir su defensa.
En breve Legolas te pedirá apoyo. Ábrete camino hasta la escala de madera a tu izquierda. Una vez arriba, utiliza tus hechizos (L1+✖) para destruir a los orcos que atacan con flechas. Avanza por la muralla hasta la cuerda que ha lanzado Aragorn. Baja y, abriéndote paso entre los Uruk-Hai, dispara las tres catapultas. Puedes ayudar a los soldados.

→ EL CAMINO A ISENGARD

Avanza eliminando Uruk-Hai y acaba con tus hechizos con el orco que dispara flechas. Usa también tu magia para destruir los carros y a los orcos que haya cerca. Cruza el puente de piedra y verás una explanada en la que los Ents pelean con el ejército de Saruman.
Mientras bajas, elimina a los orcos con tus hechizos. Abajo, ayuda a los Ents a acabar con los enemigos (75 en total), pero vigila que no te pisen. Los Ents derribarán una formación de piedras, despejando el camino por el que avanzar.
Tras superar una lluvia de flechas de fuego y un camino lleno de Uruk-Hai, verás la torre de Isengard.
Destruye con tus hechizos todos los carros que veas, cruza el puente de madera y ve por la izquierda para coger un ítem de aumento de nivel.
Vuelve sobre tus pasos y sigue por el otro camino. Ábrete paso entre tus enemigos y elimina con hechizos a los dos orcos que te atacan desde el otro lado de un abismo. Sigue bajando hasta ver a un Ent intentando derribar una presa...

GUARDAESPALDAS DEL ENT

Cuando corres hacia el Ent te atacará un poderoso Uruk-Hai. Detén su embestida con un golpe y ataca hasta consumir su barra de energía.
Ahora protege al Ent, tanto de los arqueros como de los enemigos que vienen por tu camino.
Alterna los hechizos contra los arqueros con los golpes a los orcos. Cada vez que dañen al Ent se detendrá, pero no te preocupes, volverá a su tarea en cuanto le libres de enemigos. Aguanta un par de minutos derribando orcos y finalmente el Ent cumplirá su misión.

→ MINAS TIRITH: EN LO ALTO DE LA MURALLA

Tira las escalas por las que suben los orcos pulsando ● a su lado. Hay que impedir que el indicador de la pantalla se llene. Para ello, recorre la muralla siguiendo el mapa, que te indicará las posiciones de las escalas. Elimina a todos los orcos posibles, sin olvidarte de las escalas. Si estás mal de vida, desciende por las cuerdas que dejan los orcos, hasta una cornisa por la que rodear la muralla sin toparte con enemigos.
Después de un rato, verás a los trolls empujando torres hacia la muralla. Lanza hechizos para destruirlas antes de que lleguen a la muralla. Si no las destruyes a tiempo, un riada de orcos subirá por ella. Si actúas deprisa aún puedes derrotarlos y destruir la Torre.
Después, los Trolls utilizarán un ariete para golpear el portón principal. Sigue a las tropas de Gondor escaleras abajo y prepárate para luchar.

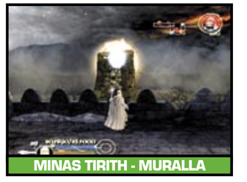
→ MINAS TIRITH - PATIO

Tu misión es proteger a las mujeres: deben refugiarse como mínimo 200. Primero los grupos de orcos entrarán por la puerta del fondo, pero enseguida em-



PRÓLOGO


EL CAMINO A ISENGARD


MINAS TIRITH - MURALLA

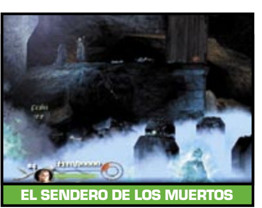
pezarán a llegar también desde la derecha. Cuidado con los orcos con escudos y elimina con hechizos a los arqueros. A mitad de tu tarea, aparecerán orcos con dos mazos. Debes romper su armadura y golpear sin parar.

Al morir dejarán vida, pero también puedes encontrar en los barriles. Cuando 150 mujeres se hayan refugiado, tres trolls entrarán por el portón. Lucha como un poseso hasta que entren en el castillo las mujeres. Contra los trolls resultan muy efectivos tus hechizos, pero cuando mates a los tres primeros continuarán apareciendo más, lo mismo que orcos con dos mazas. Si te ves en apuros usa el escudo mágico.

EL CAMINO DEL REY

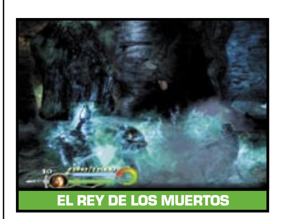
→ EL SENDERO DE LOS MUERTOS

Avanza por la gruta eliminando a los espectros. Utiliza las lanzas del suelo.
Tras una zona neblinosa llegarás a un roca desde la que te disparan espectros con arcos. Utiliza tus proyectiles para acabar con ellos. Dobla un recodo y encontrarás vida. Continúa hasta que el camino se divida. Si subes, llegarás a un alto desde el que puedes lanzar una piedra, y hasta un ítem de aumento de nivel. Vuelve por el camino descendente, que de nuevo se bifurca: un tramo baja hasta una poción y el otro sube hasta el camino principal. Avanza hasta el puente y elimina con proyectiles a los espectros del otro lado antes de mover el mecanismo. Antes de cruzarlo, recoge una poción a la izquierda. En la siguiente zona neblinosa te atacan espectros con espadas y arcos. Al fondo verás un camino sin niebla que asciende. Sube por él y, además de acabar con los enemigos con tu arco, podrás coger una poción de salud. Vuelve al camino neblinoso y, tras superar una zona en la que los espectros derribarán unas columnas, llegarás a unas escaleras de huesos. No paran de salir enemigos; ten cuidado con los espectros con dos espadas. Después verás una estatua que hay que derribar para usarla como puente (antes, en una cavidad en la pared, hay una poción). Ante ti tienes una puerta cerrada. Baja por el camino de la izquierda. Cuando llegues al mecanismo que iza la verja, te atacarán espectros con dos espadas. Elimínalos antes de usar el mecanismo, y recoge la poción que hay en el lugar del que salieron los espectros. La puerta da a una pasarela. Los espectros cortarán tu camino, y tendrás que eliminar a 30.


EL SENDERO DE LOS MUERTOS

→ EL REY DE LOS MUERTOS

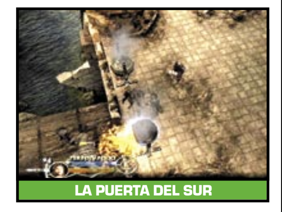
En sus primeras embestidas, el Rey te lanzará dos espadazos rápidos y un tercero un instante después. Páralos con ■ y responde con tu espada (el combo ✖, ✖, ▲ es muy efectivo). Utiliza está técnica siempre que se lance contra ti. Cuando se distancie e invoque algunos espectros, debes eliminarlos. En el momento en el que vuelva a por ti emergiendo del suelo, sepárate para que no te derribe. Continúa contraatacando tras sus embestidas hasta que un espíritu surja de su cuerpo. Aparecerás tras una roca. Quédate ahí, pues el Rey invocará vientos que irán destrozando la piedra. Tras cada vendaval, sal un instante y dispara proyectiles. Si necesitas más, aparece un carcaj tras una de las rocas que tienes detrás. Ahora el Rey vuelve a embestirte, y lanza cuatro espadazos rápidos y uno más un instante después. Páralos con ■ y contraataca. Cada vez que se separe de ti, invocará espectros más poderosos: arqueros, guerreros con lanza y escudo e incluso guerreros con dos espadas. Algunos dejan pociones al morir. Cuando los elimines, el Rey volverá a atacarte con los vientos, así que estate muy atento para protegerte tras las rocas y contraatacar con proyectiles. Sigue respondiendo con tu arma a sus embestidas hasta que finalmente caiga.
Huye de los túmulos esquivando las rocas que caen. tu camino se verá interrumpido por fosas que emergen y sueltan espectros: arqueros, guerreros con escudos o con dos espadas... Cuando te pares por tercera vez, saldrá una legión de espectros. Coge las pociones que dejen. Los últimos espectros serán tres guerreros con espadas. Al eliminarlos, corre hacia la salida.


EL REY DE LOS MUERTOS

→ LA PUERTA DEL SUR

Te encuentras en la explanada frente a la Puerta del Sur. Ve hacia la Puerta y un troll te cerrará el paso. Retrocede para descubrir que la explanada se llena de orcos. Debes activar al menos la catapulta central y la que está a la izquierda de las explanada para derribar la torre cercana, y luego trepar por las ruinas hacia la parte alta de la muralla. Elimina al troll con una de las lanzas del suelo. Los orcos nunca dejan de salir, pero puedes luchar un buen rato antes de activar la catapultas. Una vez en lo alto de la muralla, avanza hasta que veas a un troll. Desde el piso más bajo en el que te encuentras, puedes coserle a flechazos tranquilamente. Sube y verás aparecer un Olifante. A la vez que te libras de los orcos, esquiva las flechas de fuego que te disparan desde el Olifante y responde con tus proyectiles hasta que explote la posición de los arqueros. Limpia de orcos la zona. Vuelca sobre el troll los calderos de líquido incandescente y luego activa el mecanismo de la puerta. Más orcos saldrán por ella, así que abrásalos con los calderos. Vuelve al campo de batalla y entra por ella.


LA PUERTA DEL SUR


LA PUERTA DEL SUR


CAMPOS DE PELENNOR


LA PUERTA NEGRA

→ CAMPOS DE PELENNOR

Debes derrotar ahora a 60 enemigos. Ten cuidado con los soldados que llevan una lanza en cada mano. Rompe primero su armadura y ya serán vulnerables al resto de tus ataques. Al morir, dejan caer una poción. Procura combatir apoyado por soldados de Pelennor, no dejes que te rodeen y remata a los enemigos en el suelo con R3.
Después, debes impedir que los olifantes pisoteen a Merry y Pippin. Cada vez que aparezca un olifante, dispara desde la ladera en la que estás a los arqueros que van sobre él, destruyendo sus tres escudos y haciendo explotar la posición de los arqueros. Hazlo también ayudándote con las catapultas.
El primer olifante aparecerá pegado a la ladera en la que estás, pero después también pueden aparecer más cerca de la ladera de enfrente. Entonces, baja hasta el campo de batalla y cruza hasta la otra ladera, desde donde podrás dispararle. Tienes que estar muy atento a los momentos en los que un Nâzgul ataque a los hobbits, para acudir hasta su posición y dispararle hasta que le ahuyentes. Los orcos no dejarán de atacarte. Lo mejor es que te centres en eliminar al olifante de turno lo más rápido posible, antes de que aparezca el Nâzgul. Si no lo consigues, ve a por el Nâzgul y, cuando lo ahuyentes, termina con el bicho. Cuando el Nâzgul muera, acudirán en tu ayuda los espectros y ganarás la batalla. Pero hasta ese momento, intenta evitar los ataques de los orcos. Si te ves mal de vida, lucha con ellos para conseguir pociones que restauren tu salud.

→ LA PUERTA NEGRA

EL REY BRUJO

Cúbrete de sus golpes y contraataca con un golpe fuerte (▲) o dos rápidos (✖). Justo después, vuelve a usar ■ para desviar sus ataques y espera a que ejecute su golpe para contraatacar. No te alejes demasiado, o recibirás un golpe con salto del que es muy difícil cubrirse.
Tu misión aquí es sobrevivir e impedir que caiga cualquiera de tus tres compañeros (su barra de vida aparece en pantalla). Para acabar el nivel, debes eliminar a seis orcos con armadura (los que llevan una o dos mazas, recuérdalo).
Al principio, las tropas enemigas sólo llegan de frente. Haz "tapón" delante de los malos, ablandando a las hordas que se acerquen con tus proyectiles y luchando después cuerpo a cuerpo, intentando que pase el menor número de enemigos posible. Cuando lleguen orcos con armadura, céntrate en acabar con ellos, porque si pillan a tus compañeros los harán pedazos. Acude a cubrirlos cuando veas que van mal de vida. También puedes utilizar las lanzas y los calderos que hay en el escenario para frenar a tus enemigos. Si juegas con Gandalf, utiliza su campo de fuerza (L1 + L2 + R1 + R2) como escudo.
Cuando hayas eliminado a tres orcos con armadura, verás una secuencia de vídeo y los enemigos comenzarán a entrar también por lo flancos. Aguanta auxiliando a tus compañeros siempre que lo necesiten, y céntrate en los orcos con mazas nada más verlos.

LOS TRES ANTIGUOS REYES

En esta ocasión, tendrás que cuidarte tanto de sobrevivir como de proteger a tus compañeros. Los Reyes sólo realizan un mandoble, pero es letal. Antes de entablar combate cuerpo a cuerpo, abre su defensa con las lanzas cercanas. Si tienes los proyectiles bastante potenciados úsalos, ya que les restan mucha vida.

EL CAMINO DE LOS HOBBITS

→ HUIDA DE OSGILIATH

Aparecerá un Nâzgul montado en una bestia alada cada vez que peleemos al aire libre, acompañado por un contador en pantalla. Si se llena, el Nâzgul atrapará a Frodo. Por tanto, refúgiate bajo el techo de las ruinas para que el contador baje de nuevo.
Avanza eliminando Uruk-Hai hasta que explote una pared; pasa por el agujero y continúa por los escombros de la izquierda. Tras contemplar la aparición de un Nâzgul, el contador se activa por primera vez. Tienes tiempo para apoyar a los soldados antes de cobijarte bajo el techo junto a las escaleras del fondo. Sube por las escaleras y un disparo de una catapulta eliminará a un grupo de orcos. Ábrete camino hasta la escalera de madera del fondo y baja por ella. Verás que el contador desaparece. Tras encargarte por la espalda de un par de arqueros, baja por la otra escala. Llegarás a un patio donde puedes ayudar a las tropas de Gondor, pero cuidado, hay muchos enemigos. Al fondo del patio, un arquero dispara desde lo alto de una escalera de piedra. Elimínale y sube por la escalera hasta una zona derruida. Usa tus dagas para acabar con los orcos que atacan al soldado. Sube por los escombros de la izquierda y sigue por el hueco en la pared. El contador aparecerá de nuevo: recorre la zona lo más deprisa posible y sube por la pasarela de madera. Puedes refugiarte bajo el techado a la izquierda de las escaleras. Cruza la zona en

CAMINO ABIERTO
Destroza todos los fusibles que hay en el patio desde el balcón cuando dicho objetivo aparezca en tu lista del menú de pausa.

→ MISIÓN 22: EL CAMINO ELEVADO

UN POCO DE DIVERSIÓN
Usa como rampa las escaleras que hay en la tienda de petardos. Es la que tiene un cartelito de color amarillo.

SIN VIOLENCIA
Supera el bloqueo que forman dos jeeps en una de las calles de obligado paso usando las escaleras de su derecha a modo de rampa.

DE LADO O NADA
Antes de llegar a la mina, y ya en el canal de agua, deslízate, pulsando L1, para pasar por la entrada esculpida en la pared de roca.

→ MISIÓN 23: EL PLAN DE DIÁVOLO

EN LA LEJANÍA
Dispara a los barriles explosivos que hay en el extremo izquierdo de la barandilla frente a la caseta donde empiezas, para aniquilar al soldado que desde ese lugar te dispara. En la pasarela que hay más allá del abismo.

¡QUÉ ALIVIO!
Usa la araña robot para hacerte con el chaleco que hay bajo las escaleras que llevan a la sala de control.

SIN SUFRIMIENTO
Usa las arañas explosivas para desactivar los sensores láser de la sala de control. Hazla explotar en la base derecha del marco de la puerta, junto al panel de circuitos.

→ MISIÓN 24: LA GUERRA DEL PLATINO

PRUEBA EN COMBATE
Dispara un nano-misil al arco de piedra que hay sobre el primero de los tanques enemigos con los que te encuentras.

BOQUETE EN LA PARED
Haz saltar por los aires el camión cisterna que hallas al girar a la izquierda tras eliminar al tanque del Momento Bond anterior.

→ MISIÓN 25: DESCENSO PELIGROSO

PAN PARA MAÑANA
Date la vuelta y haz que una araña pase por debajo de la barandilla y camine sobre cajas y rampas hasta que entre en la sala que se ve al fondo. Dentro hay un soldado que abrirá una enorme compuerta roja. Cuando lo haga, elimínalo.

MÁS ÍTEMS
Baja las escaleras y, con ayuda del sentido Bond, destruye las dos cajas de madera que hay a la izquierda, junto al hueco del elevador. Ahora podrás usar una araña para explorar ese camino.

LA FORMA MÁS ORIGINAL
Cuando el elevador pare de subir y se abran las tres persianas metálicas, busca en el suelo tras la compuerta central (usa el sentido Bond) el control de un ventilador. Destrúyelo y luego usa una araña para que baje por la rampa que hay bajo la maquina que despide una luz verdosa (justo enfrente del panel que has destruido). Llegarás con ella hasta los tres enemigos que te disparan desde detrás de una caja. Elimínalos con la carga explosiva.

→ MISIÓN 26: EL SUBTERRÁNEO ROJO

VIGILANTE EN LA SALA DE CONTROL
Nada más usar el rápel, dispara al tipo que hay en las pasarelas elevadas de enfrente.

DRAGUNOV
Antes de descender hasta el hangar, ve hasta el extremo derecho de la pasarela metálica para coger el rifle de francotirador.

ARMAMENTO PESADO
Usa la pistola de red en el tanque que hay en el lado izquierdo del hangar.

TANQUE ABAJO
Cuando estés en los corredores que hay bajo el hangar, busca en la pared el control de unos de los elevadores de tanques y úsalo.

MÉTODO ALTERNATIVO
En la sala de control, busca en el lado derecho un interruptor. Pulsándolo matarás al enemigo que camina sobre la pasarela cuando esté sobre una placa metálica muy vistosa.

CEGADOS
Tras hacer descender el puente al final del nivel, lanza una granada estroboscópica a los tipos con lanzamisiles.

→ MISIÓN 27: LA ÚLTIMA CARTA

UN ARMA MÁS
Toma el control de una de las torretas usando la pistola de red para limpiar la sala de enemigos.

SÓLO UNA...
Destruye la otra torreta usando el poder de fuego que te ofrece la que controlas.

BOMBA CON PATAS
Antes de manipular el cuarto cilindro (el que hay tras una puerta), usa una araña para aniquilar a los dos soldados que hay dentro de la habitación de la izquierda. Llegarás hasta ellos mediante un conducto que hay en el pasillo que lleva a la puerta.

LAS COSAS CLARAS
Casi al final, antes de escapar de la estancia, un tipo con camuflaje óptico te atacará. Estropéale el invento con una granada EMP.

→ MISIÓN 28: TODO O NADA

EXPLORACIÓN
Cuando acabes con el tipo de lanzacohetes de la primera parte de la misión, regresa al hueco del elevador y usa una araña para mandarla hacia donde estaba dicho enemigo. Tendrás que buscar el camino entre las cajas hasta llegar a una sala inaccesible de otro modo y volar su puerta.

RECOMPENSA
Si lo lograste el primer Momento Bond de la misión 25, disfrutarás de todo un completo arsenal en cuanto alcances la sala de la compuerta roja.

DESDE LO ALTO
Ya en la parte final de la misión, dispara a la luz roja que verás sobre un container suspendido en el aire para que éste caiga y aniquile a todos los enemigos que en ese preciso momento pasan por debajo.

007 Todo o Nada

Su nombre es Bond, James Bond. ¿Hace falta decir algo más? Enfúndate el esmóquin, carga tu pistola y lleva contigo esta guía, porque vamos a sumergirnos en otra misión secreta.

MOMENTOS BOND

→ MISIÓN 1: ZONA CERO

DERRIBADO
Acaba con el tipo que tiene el lanzacohetes y que se encuentra en el balcón y luego sube hasta donde está con la ayuda del rápel.

CONTRA LA PARED
Usa tu ametralladora para acabar con todos los soldados que descienden en cuerda junto al cañón antiaéreo antes de que lleguen al suelo.

→ MISIÓN 3: UN LARGO DESCENSO

MÁS PRECISIÓN
Recoge la Dragunov de la zona elevada de la izquierda, en el primer nivel en el que aterrizas. Tendrás que usar el rápel para llegar hasta allí.

BUSCA COBERTURA
Cuando entres por primera vez en el edificio, vuelca la mesa para encargarte de los soldados que aparecen tras el cristal sin recibir mucho daño.

AL BAÑO MARÍA
Usa los controles de los aliviadores de vapor del primer tejado. Los controles están en el lateral.

POROS ABIERTOS
Abrasa a tus enemigos usando las salidas de vapor que hay en la última terraza. Los controles están en la pared de la izquierda.


ZONA CERO

DESTROZOS
Dispara al suelo de cristal de la plataforma en la que aterrizas al final del nivel. Eliminarás a un guardia.

→ MISIÓN 4: PERSECUCIÓN FERROVIARIA

DERRIBA EL HELICÓPTERO
Nada más salir del túnel del principio, toma la cuesta del borde izquierdo. Acabarás derribando un helicóptero al final de este camino.

BONITO SALTO
En la zona en que se caen los pilares, salta por la rampa a toda velocidad.

HASTA LA VÍA
Toma a toda pastilla la primera de las rampas que conducen a la vía por la que circula el tren.

→ MISIÓN 5: UNA VIEJA AMISTAD

EN SILENCIO
Supera los 4 primeros vagones del tren sin ser detectado por los malos.

→ MISIÓN 6: TORMENTA DE ARENA

AL AGUA
Derriba el primer puente colgante que veas con un misil para que los vehículos que hay sobre él se precipiten al vacío.


PERSECUCIÓN FERROVIARIA

HUNDE EL BARCO
Haz saltar por los aires con una bomba la barcaza que encontrarás en las cercanías del acueducto.

SIN UN RASGUÑO
Pasa por el boquete que abre el general en una de las paredes del templo sin rozar en ningún momento con los bordes de piedra.

→ MISIÓN 7: SERENA ST. GERMAINE

DESPISTANDO
Usa el mini coche para atraer a la patrulla que bloquea uno de los caminos dentro del pueblo.

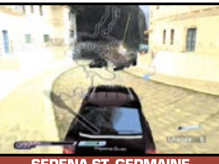
GIRO INESPERADO
Cuando Serena te diga que sigas recto (tercera orden), verás dos jeeps bloqueando el camino. Dos metros antes hay un hueco a la izquierda por el que evitarlos.

→ MISIÓN 8: VÉRTIGO

CON SIGILO
Coge por sorpresa al primer guardia que veas y elimínalo en silencio.

MÁS ARMAMENTO
Coge el lanzacohetes al final del túnel oscuro con la visión nocturna.

DÉJALOS MUDOS
Revienta la antena de transmisiones usando el lanzacohetes.


SERENA ST. GERMAINE


VÉRTIGO


MUERTE DE UN AGENTE



CAOS EN MARDI GRAS

REPONTE
Justo antes de usar el rápel para llegar hasta la pasarela frente a la antena, usa una araña robot para que pase tras los tablones y llegue hasta un arsenal.

→MISIÓN 9: LA TORRE EN RUINAS

COMO UNA SOMBRA
Acaba con los dos guardias al empezar la misión pillándolos por la espalda y usando una llave de estrangulamiento.

¡SSSHHHHHHHHHH!
Elimina en silencio y usando una llave por la espalda a los dos soldados que vigilan la compuerta de salida del edificio donde empiezas el nivel.

ESCALADA INESPERADA
Al salir del edificio, mira a la derecha usando tu sentido Bond y verás en la pared del fondo un sitio donde subir con el rápel con varios ítems.

CORNISA DE PIEDRA
Cuando subas por encima del elevador estropeado (rápel), haz que una araña explore la rampa de la pared derecha.

→MISIÓN 10: MUERTE DE UN AGENTE

MENOS TRABAJO
Al empezar, suelta una araña robot y ve a un hueco de la pared izquierda. Cuélate por él y acaba con varios soldados.

UNA AYUDITA
Busca un AT-420 en las catacumbas.

ELIMÍNALOS DE GOLPE
Antes del precipicio, dispara a los barriles de color claro de la izquierda cuando haya malosos cerca.

PRIMERA EXPLOSIÓN
Verás una cornisa de color claro con dos tipos sobre ella. Usa el sentido Bond para disparar a los explosivos del lado izquierdo.

REACCIÓN EN CADENA
Tras el Momento anterior, verás unos barriles en una plataforma junto a otro enemigo. Dispara contra ellos.

POR LOS PELOS
Casi al final, hay un hueco estrecho por el que pasar. Si eliges esta opción conseguirás el último Momento.

→MISIÓN 11: DEMOSTRACIÓN DE FUERZA

ABRIÉNDOTE PASO
Revienta de un cañonazo la puerta que hay tras el primero de los jeeps que te encuentras por el camino.

GRAN EXPLOSIÓN
Cuando llegues a la gasolinera y te veas rodeado de tanques, jeeps y un helicóptero, dispara al deposito de color claro en el lado derecho de la instalación.

AHORRA MUNICIÓN
Acaba con los tipos que hay después de las escaleras por las que subes en la primera parte del nivel, disparando a los barriles explosivos que hay entre ellos.

ATAJANDO
Nada más montarte en la moto, pasa por la rampa y luego gira a la derecha hasta que veas en el lado derecho y tras una curva, un camino más oscuro que lleva a un atajo. Úsalo en tu favor.

COMO EN LAS PELIS
Justo antes de llegar al aeropuerto, salta por la rampa que forma un camión aparcado a la entrada.

→MISIÓN 12: CAOS EN MARDI GRAS

¡CORRE, CORRE!
Nada más hablar con Mya por teléfono, sal del aparcamiento y gira a la derecha hasta que veas una señal luminosa que indica hacia la izquierda. Ve a la derecha y coge el atajo entre los edificios..

OCULTA EL COCHE
Llega justo a tiempo para meter el Aston Martin en el camión de Diavolo.

A TRAVÉS DE...
Al abandonar a fábrica, pasa a toda velocidad con el coche por el tubo que hay en la salida para aterrizar en el interior de un edificio.

PARA A TU ENEMIGO
Detén a la limusina utilizando el ácido disuelve-caucho con el que va equipado tu coche.

→MISIÓN 13: EL KISS KISS CLUB

PLACERES
Dale un pequeño masaje a la señorita que hay en la habitación por la que te cuelas en el club.

SIN BALAS
Cuando te tiendan la emboscada en el bar, acaba con alguno de los malos soltando el sistema de iluminación sobre ellos. Pulsa la palanca que hay en el extremo izquierdo de la barra del bar.

¡ABAJO!
Tira a base de disparos a los dos primeros tipos que asomen su cabeza a la barandilla del segundo piso del bar.

→MISIÓN 14: AL BORDE DE LA MUERTE

MANTENLA CERRADA
Impide que alguno de los enemigos que se encuentran en la base del torreón consiga abrir la puerta de metal que hay a la derecha.

PROTECCIÓN
Utiliza la araña en el hueco que verás en la pared del hall de la primera casa en la que entras.

ABRIENDO CAMINO
Dispara a los fusibles y destrúyelos utilizando para ello la ayuda de tu Dragunov.

SPIDERMAN
Acaba con el francotirador subiendo por la pared (usando el rápel) y a base de puñetazos.

EXPLOSIÓN
Haz que explote uno de los barriles de color claro que verás en la estancia donde te enfrentas al malvado Max para que le hiera.

REMATA LA FAENA
Repite la misma acción que en el momento anterior, pero con el segundo grupo de barriles que descubrirás en el escenario.

→MISIÓN 15: BATALLA EN EL BIG EASY

DESAPARECE
Despista a uno de los primeros coches enemigos usando la cortina de humo de la limusina.

DE UNA TACADA
Utiliza un solo minicoche para destruir la primera de las válvula que te encuentras por la pasarela y el tanque combustible..

A TODA VELOCIDAD
Acaba la misión en menos de 3 minutos y 40 segundos.

→MISIÓN 16: ESPLENDOR APAGADO

AYUDA DE TUS AMIGAS
Encuentra el arsenal oculto tras el cuadro usando las habilidades de tus arañas robot.

QUE NO TE VEAN
Acaba con los dos tipos de la entrada sin que te vea el francotirador de la parte de arriba. Luego sube hasta él y elimínalo sin ser detectado.

REDECORANDO LA SALA
En cuanto entres en la sala principal del edificio, utiliza tu sentido Bond para apuntar y disparar a la enorme lámpara que hay en el techo.

→MISIÓN 17: LA MAQUINARIA DEL MAL

MÉTODO ALTERNATIVO
Baja por la rampa que hay a la derecha de la puerta por la que llegas y busca en el suelo un conducto por el que colar una araña robot. Llévala hasta el final para conseguir el Momento Bond.

¡AHORA VERÁN!
En los pasillos que hay bajo el enrejado, tras la plataforma donde está tu enemigo, hay un lanzacohetes entre dos tuberías de color rojo. Puedes destruirlas usando el sentido Bond.

PEQUEÑO ESCAPE
Tras destruir la consola que se encuentra en la esquina superior izquierda, baja a los pasillos bajo el enrejado y busca una válvula a la que disparar, justo enfrente de la plataforma donde se oculta tu rival.

→MISIÓN 18: PUENTE PORTCHARTRAIN

RESPETA EL ENTORNO
Salta por encima de la primera de las vallas cerradas que encuentres en el pantano, pero eso sí, sin destrozarla con un cohete.

UN REGALITO
Antes de entrar en el túnel que lleva a la autopista, hay una caseta con varios enemigos disparándote. Hazlos saltar por los aires con un cohete.

POR ENCIMA DEL RESTO
A los pocos segundos de tomar la autopista verás en el lado izquierdo una rampa que lleva a unos tramos de carretera suspendidos en el aire. Tendrás que llegar hasta el final de ese “camino”.

POR POQUITO...
Cuando Tiburón haga volcar a un enorme trailer, pasa por debajo de él deslizándote (pulsa L1).

→MISIÓN 19: UN SENCILLO INTERCAMBIO

ACCIÓN OBLIGATORIA
Desactiva todos los sensores láser del segundo piso manipulando los fusibles del patio.

OCULTA EN LA PARED
Encuentra la habitación secreta en el patio. Está tras la estantería de madera de la pared izquierda.

A CIEGAS
Inutiliza por completo las 4 cámaras usando granadas EMP.

→MISIÓN 20: LA LÍNEA ROJA

ESPECTÁCULO PURO
Nada más empezar la carrera, y tras la primera curva ala izquierda, hay en el borde derecho una pequeña rampa. Salta por ella y al aterrizar verás un árbol plantado en mitad del camino. Pasa por su lado izquierdo y ya está.

ASÍ ES MÁS FÁCIL
Toma el atajo que hay al final del circuito, después de pasar por la rotonda del pueblo. Lo verás claramente ubicado en el mapa.

→MISIÓN 21: EMBOSCADA

SIN ASCENSOR
Tira por la barandilla al tercer enemigo que se cruza en tu camino. Al salir de la primera habitación y girar la esquina a la derecha.

IGUALDAD DE CONDICIONES
Entra en la habitación del primer piso donde se encuentra el lanzacohetes y varios chalecos.


AL BORDE DE LA MUERTE


ESPLENDOR APAGADO


UN SENCILLO INTERCAMBIO

- Ducha Miniespás: 650$. Higiene 6.
- Bañera Nadamás: 800$. Comodidad 3. Higiene 6.
- Cisterna Plus 5 XLT:1.200$. Comodidad 4. Vejiga 8.
- Bañera Higirreina: 1.500$. Comodidad 5. Higiene 8.
- Bañera Hidroteray: 3.200$. Comodidad 8. Higiene 10.
- Ducha Sónica: 3.999$. Comodidad 8. Higiene 10.
- Bañera KlassiLympia Mas-aico: 4.500$. Comodidad 8. Higiene 10. Habitación 1.
- Conversor de surtidor caliente: 5.000$. Comodidad 6. Higiene 3. Diversión 2.
- Bañera de hidromasaje WhirlPuf: 6.500$. Comodidad 6. Higiene 2. Diversión 2.
- Sistema de limpieza Libidinex Spa: 7.999$. Comodidad 5. Higiene 2. Diversión 3.

→ ILUMINACIÓN

- Lámpara de escritorio útil Espartana: 24$.
- Lámpara botella: 25$.
- Lámpara de jardín: 50$.
- Lámpara Paraíso Halógeno, de Contempto: 50$.
- Aplique Confucio: 75$.
- Aplique ovalado de cristal: 85$.
- Foco CYMK JardiLuminado: 95$.
- Lámpara portátil: 100$.
- Aplique de latón de calidad: 110$.
- El Apopléjico Fotoeléctrico: 115$.
- Aplique especial Plato Azul: 135$.
- Rótulo de neón Flamingo: 150$.
- Aplique Amor propio listo en 8 pasos: 150$.
- Lámpara cromada Reflejos, creada por la compañía Élite: 180$.
- Antorcha fantasía hawaiana Tiki: 180$.
- Rótulo de neón personalizado: 185$.
- Lámpara SLP: 199$.
- Lámpara de sobremesa Torchosterona: 200$. Habitación 1.
- Lámpara de pie Exoticalistismo: 210$. Habitación 1.
- Antorcha de pared Torquemada: 250$. Habitación 1.
- Lámpara experimental: 275$. Habitación 1.
- Foco BuenaLuz: 300$.
- Lámpara de pie Torchosterona: 350$. Habitación 1.
- Candelabro Torquemada: 400$. Habitación 2.

→ VARIOS

- Cubo de basura: 30$.
- Despertador Roncamás: 30$.
- Caja de juguetes Misterio Mágico: 50$. Diversión 2.
- Aspersor semioscilante Happy Thunder: 65$. Diversión 2.
- Contenedor residual de 100 litros DOT-55C: 65$.
- Frigorífico de bebidas Surp N´Burp: 100$. Comodidad 3. Energía 1.
- Casa de muñecas Will Lloyd Wright: 180$. Diversión 2.
- Cómoda Pinopáramo: 250$.
- Cómoda infantil Nenés: 300$.
- Taquilla Pie de atleta: 325$.
- Cómoda Venus Picante, de Poli Vinilo: 400$. Habitación 1.
- Baloncorrea: 450$. Diversión 3.
- Armario tradicional de roble: 550$. Habitación 1.
- Mesa de strip póquer: 600$. Diversión 4.
- Canasta SuperMate: 650$. Diversión 4.
- Tenis de mesa de Palazo: 700$. Diversión 6.
- Simulador de playa doméstico: 1.000$. Diversión 4.
- El Divertinator Deluxe: 1.200$. Diversión 5.
- Armario antiguo: 1.200$. Habitación 2.
- Mesa espiritista Detectaespíritus: 1.225$. Diversión 4. Habitación 3.
- Cómoda experimental de C. D. Sendde: 1.300$. Habitación 3.
- Mesa de hockey de aire ¡Menudo Disco!: 2.200$. Diversión 5.
- Aromaster Whifferpuff Oro: 2.500$. Diversión 3. Hambre 3. Comodidad 3.
- Mesa de billar Nobillario: 4.200$. Diversión 6.
- Mesa de billar Ultra-amo: 4.500$. Diversión 7. Habitación 1.

→ DESARROLLO

- Espejo mural Narcisco: 100$.
- Armario botiquín: 125$. Higiene 1.
- Espejo de pie Narcisco: 150$.
- Estantería de pino: 250$. Diversión 1.
- Caballete plegable Brochagorda: 250$. Diversión 2.
- Bloque del artista: 300$.
- Juego de ajedrez: 500$. Diversión 2.
- Estantería Simtigüedad: 500$. Diversión 2.
- Guitarra Bejafona: 580$. Diversión 2.
- Máquina de ejercicios Exerto: 700$.
- Banco de carpintería: 720$.
- Estantería Libri di Regina: 900$. Diversión 3.
- Librería conceptual por Andy Lusión: 1.000$. Diversión 3.
- Micrófono nostálgico: 1.100$. Diversión 3.
- Cinta de andar Ejecutivo PerspirActivo: 1.200$.
- Torno de alfarería Arte-Sano: 1.300$. Diversión: 3.
- Bar portátil PeriQuete: 1.500$. Energía 1. Comodidad 1. Hambre 1.
- Telescopio Horrorwitz Star-Track: 2.100$. Diversión 4.
- Cabina de DJ: 2.295$. Diversión 3.
- Fogón de gourmet Epicurioso: 2.600$. Hambre 8. Habitación 1.
- Taller de inventor Arte-Sano: 3.330$.
- Piano Tintinway e Hijas: 3.500$. Diversión 4. Habitación 3.
- Incubadora Genio del Gen: 3.950$.
- ¡Como-Mola! Muro de escalada: 4.500$. Diversión 2.
- Sintetizador Sim-Fonía: 5.900$. Diversión 6. Habitación 3.
- AbDominador, de GiroDeporte: 8.000$. Diversión 3.
- Bobina Tesla 3.0: 8.595$.
- Señora Girótica: 9.995$.

Los Sims Toman la Calle



El dinero se hizo para gastarlo, y como tu Sim se tira casi todo el día trabajando como un mulo, ha llegado el momento de darse el gustazo de irse de compras. ¿No tienes el catálogo? Sigue leyendo...

TODOS LOS OBJETOS

Estos son los objetos que podrás adquirir durante el juego. Algunos no estarán disponibles, ya que se irán desbloqueando a medida que cumplas objetivos o hagas amigos. Recuerda que no siempre lo más caro es lo mejor. Echa un vistazo a los indicadores que acompañan a cada objeto para saber si te conviene comprar un objeto parecido (más barato o más caro) que haga las mismas funciones, pero que además reporte algo extra, como puntuación en Habitación. Recuerda que un Sim contento en su entorno es más feliz y receptivo a tus "órdenes"...

→ ASIENTOS/CAMAS

- Silla plegable recuperada: 79$. Comodidad 2.
- Silla todoterreno Nalghaus: 80$. Comodidad 2.
- Silla de despacho Postura Plus: 100$. Comodidad 3.
- Silla Tocón de Palurdoxidado: 110$. Comodidad 2.
- Banco Cachas: 140$. Comodidad 2.
- Sofá reciclado: 149$. Comodidad 3. Energía 4.
- Silla plegable de Supercampers: 150$. Comodidad 3.
- Sofá confidente Contempto: 150$. Comodidad 3. Energía 4.
- Sillón reproducción Satanísticos: 155$. Comodidad 3.
- Taburete de muestra: 165$. Comodidad 3.
- Taburete de laboratorio MC2: 180$. Comodidad 3.
- Silla de cuero gastado: 199$. Comodidad 4.
- Silla de comedor Mima Posaderas: 225$. Comodidad 3. Habitación 1.
- Silla Matafácil de CamjuCómodo: 245$. Comodidad 4.
- Sillón Clase Rural: 250$. Comodidad 4.
- Banco Aire Fresco del Parque: 250$. Comodidad 2.
- Sillón reclinable Espaldax: 250$. Comodidad 6. Energía 3.
- Espartana especial: 300$. Comodidad 6. Energía 7.
- Sofá confidente Clase Rural: 340$. Comodidad 5. Energía 4.
- Silla de mimbre Pavo Real: 385$. Comodidad 4.
- Silla Bocazas: 390$. Comodidad 6. Habitación 1.
- Cama futón: 399$. Comodidad 7. Energía 7.
- Silla de mimbre Brisaguay: 410$. Comodidad 5. Habitación 1.
- Tienda Tecno-Camp: 415$. Comodidad 6. Energía 7.
- Sofá de camuflaje Culopatata C-SX247: 445$. Comodidad 4. Energía 4.
- Mohi Roñi: 449$. Comodidad 7. Energía 3.
- Sofá Clase Rural: 450$. Comodidad 5. Energía 5.
- Silla para club de Saarbach: 450$. Comodidad 5. Habitación 1.
- Cama Amomí: 450$. Comodidad 7. Energía 7.
- Cama modelo Econodormilón: 450$. Comodidad 7. Energía 8.
- El sofá confidente: 475$. Comodidad 5. Energía 4.
- Reh-humá de Nalghaus: 500$. Comodidad 6.
- Autócrata de Imperio Emporio: 550$. Comodidad 5. Energía 5. Habitación 1.
- Silla de comedor Emperatríz:



ASIENTOS/CAMAS



SUPERFICIES



DECORACIÓN

- 600$. Comodidad 4. Habitación 2.
- Sientamal de Paqué Balgo: 700$. Comodidad 4. Energía 3. Habitación 5.
- Sillón reclinable Q3: 825$. Comodidad 9. Energía 3.
- Sillón reclinable Von Braun: 850$. Comodidad 9. Energía 3.
- Sofá confidente Luxuriare: 875$. Comodidad 8. Energía 4. Habitación 2.
- Cama cubierta Baby Doll de Poli Vinilo: 900$. Comodidad 7. Energía 8. Habitación 1.
- Sofá confidente Q3: 920$. Comodidad 7. Energía 5. Habitación 3.
- Cama trineo Napoleón: 1.000$. Comodidad 8. Energía 9.
- El Deiter de Nalghaus: 1.100$. Comodidad 8. Energía 5. Habitación 3.
- Dormidora Miss Memoria: 1.290$. Comodidad 7. Energía 11.
- Cama estilo Isabelino modernizada: 3.000$. Com. 9. Energía 10. Hab. 3.
- Cama de lujo Princesa: 3.200$. Comodidad 10. Energía 9. Habitación 2.
- Cama Corazón Vibromática: 4.500$. Comodidad 10. Energía 8. Habitación 2.

→ SUPERFICIES

- Caja de mercancías vacía: 35$.
- Mesita auxiliar Pinopáramo: 40$.
- Mesa carrete de Arte Amateur: 55$.
- Mesita auxiliar Brisaguay: 55$.
- Mesilla de noche Nenés: 75$.
- Escritorio de formica: 80$.
- Mesa encubierta: 85$.
- Mesa plegable naipes NuMica: 95$.
- Mesa cristal Le Maussade: 99$.
- Barra de bar PeriQuete: 119$.
- Mesita auxiliar Dondesea: 120$.
- GeneriEncimera: 145$.
- Encimera de baño Count Blanc: 150$.
- Escritorio metálico Sobran T.: 150$.
- Expositor para galerías: 199$. Habitación 1.


ELECTRÓNICA

- Mesa Quintopino S.: 200$.
- La Encimera Espabilada: 200$.
- Escritorio Cupertino Londres: 220$.
- Mesa de secuoya: 250$.
- Encimera alicatada: 250$.
- Mesita estilo Isabelino modernizado: 250$. Habitación 1.
- Encimera NuMica: 300$.
- Mesa para autopsias usada: 320$.
- Diseño de comedor Meseta de Londres: 450$. Habitación 2.
- Mesa Estanvidrio: 500$. Habitación 2.
- Encimera de cocina Carni-0: 500$. Habitación 1.
- Mesa de cristal ensamblado: 600$. Habitación 2.
- Escritorio Redmond: 800$. Hab. 2.

→ DECORACIÓN

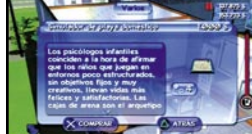
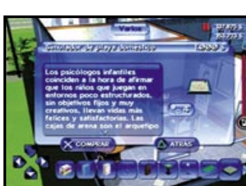
- Flamenco rosa: 12$. Habitación 2.
- Violeta africana: 30$. Habitación 1.
- Planta araña: 35$. Habitación 1.
- Pavimento de piedra: 35$.
- Geranio Roxana: 45$. Habitación 1.
- Póster Calavera de Metal: 65$. Habitación 1.
- Acuarela de J.M.E.: 75$. Habitación 1.
- Cuadro de Payaso Llorando: 80$. Habitación 1.
- Conducto de ventilación: 85$. Habitación 1.
- Poster Chou-Kawaii: 85$. Habitación 1.
- El unicornio mágico, de Hark O´Iris: 85$. Habitación 1.
- Señal de advertencia (W-22): 89$. Habitación 1.
- Señal de peligro biológico: 89$. Habitación 1.
- Rosas Reina Vivanco: 99$. Habitación 1.
- Columna recíproca Lairtsudni: 119$. Habitación 1.
- Columna de la Atlántida: 120$. Habitación 1.

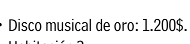

SANEAMIENTOS

- Árbol del caucho: 120$. Habitación 2.
- Cáctus Echinopsis Maximus: 150$. Habitación 2.
- Planta Jade: 160$. Habitación 2.
- Palmera de Palmira: 165$. Hab. 2.
- El Gran Hermano va de compras: 165$. Habitación 1.
- Estación situación, de Dameguerra: 199$. Habitación 2.
- Acuario gigante "La aventura del Poseidón": 200$. Diversión 1. Habitación 2.
- Alfombra CosmetiCosa: 210$. Habitación 2.
- Atrezo pelis antiguas: 210$. Habitación 2.
- Bipolar, de Conner I.N.: 240$. Habitación 2.
- Póster gigante de la película "Amor sobre Bagdad": 249$. Habitación 2.
- Loro postizo de FalsoAmigo: 300$. Habitación 2.
- "Corresponsal Irresponsable": 325$. Habitación 2.
- Delirio de Grandeur: 360$. Habitación 2.
- Cabeza de alce colgante: 450$. Habitación 2.
- Alfombra de Vida Leopar: 460$. Habitación 2.
- Muestra de esqueleto anatómico: 550$. Habitación 3.
- Fuente de la tranquilidad: 700$. Diversión 1. Habitación 2.
- Pez disecado SimBad: 777$. Habitación 3.
- Antena de Radar Dameguerra: 900$. Habitación 3.
- Adivina qué, de Connor Tiist: 950$. Habitación 3.
- Incapacitado, de Omar Kittup: 999$. Habitación 3.
- Cita a ciegas, de Iro N. Hia: 1.020$. Habitación 3.



ILUMINACIÓN

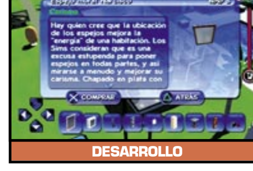




VARIOS



- Disco musical de oro: 1.200$. Habitación 3.
- Calendario Dios Solar, de Neo-Primo: 1.299$. Habitación 4.
- Escila y Caribdis: 1.450$. Habitación 4.
- Mente Maestra: 1.475$. Habitación 4.
- Prueba positiva, de Heuk Lidess: 1.500$. Habitación 4.
- Moasico de Debauchium: 1.525$. Habitación 4.
- Escudo de armas Hijodalgo: 1.800$. Habitación 4.
- Caracoles con carámbanos en la nariz: 2.140$. Habitación 5.
- Retrato, de Pinto Paredes: 3.200$. Habitación 8.
- Reloj de pared: 3.500$. Habitación 7.
- Pseudoalfombra de oso polar: 3.650$. Habitación 6.
- Obra sin título de 1973: 3.800$. Habitación 6.
- El chico de la maldición radiante: 3.900$. Habitación 6.
- Jarrón de porcelana china: 4.260$. Habitación 7.
- Alfombra de piel de oso Phals: 4.300$. Habitación 7.
- Imitación rinoceronte blanco: 4.800$. Habitación 7.
- Amo a las reinas, de Pintor X: 5.000$. Habitación 8.
- Naturaleza muerta, cortinajes y migas: 7.600$. Habitación 9.
- Tapiz Erupción de decadencia: 8.100$. Habitación 9.
- Antigua alfombra persa: 8.200$. Habitación 7.
- Acuario marino Manila 1.000: 8.500$. Habitación 10.
- Templo del Simoleón: 8.999$. Habitación 10.




DESARROLLO

→ ELECTRÓNICA

- Detector de humos Alrojo: 50$.
- Teléfono inalámbrico CTSC: 75$.
- Juego de trenes Chiquiniero, de Rip Co.: 80$. Diversión 2.
- Televisor monocromo: 85$. Diversión 2.
- Estéreo portátil Muchamarcha: 100$. Diversión 2.
- Alarma antirrobo Simtinela IV: 250$.
- Sistema de control electrónico de bichos: 300$.
- Detector de movimiento Centinela CDXLVII: 350$.
- Televisor color 27" Trottco KSERA: 500$. Diversión 4.
- Estéreo Hi-Fi de Simasonic: 650$. Diversión 3.
- Simtren de OCD Systems: 955$. Diversión 4. Habitación 3.
- Ordenador Espectrus: 999$. Diversión 3.
- Gramola retro Canta y Grita: 1199$. Diversión 3. Habitación 2.
- Estéreo Libertad, de Freyja: 1.495$. Diversión 3. Habitación 1.
- Pinball Billoner: 1.800$. Diversión 5.
- Microscotch Coditia Q628-1500JA: 1.800$. Diversión 5.
- Conjunto de realidad virtual SSRI: 2.300$. Diversión 7.
- Estéreo teoría de la cuerda: 2.550$. Diversión 5. Habitación 3.
- Festival láser, de Floyd Co.: 2.700$. Diversión 3. Energía 3. Comodidad 3.
- Televisor Soma de plasma: 3.500$. Diversión 6. Habitación 2.
- HiperGráfix 1.024 Edición diamante: 4.999$. Diversión 9.
- Soy Marco: 6.500$. Diversión 9.
- Pista de baile "Mueve las caderas": 7.999$. Diversión 10.
- Ultra-amo de la información: 9.499$. Diversión 9. Habitación 8.



DESARROLLO

→ APARATOS

- Cafetera Molinet: 85$. Energía 1.
- Horno tostador Marca General: 100$. Hambre 1.
- Procesador de alimentos Acel Rator: 220$. Hambre 2.
- Microondas Potencial Positivo: 250$. Hambre 2.
- Barbacoa THX-451 Buffalo Bill: 350$. Hambre 4.
- Compresor de basura Genie: 375$.
- Horno Dialéctrico independiente: 400$. Hambre 5.
- Cafetera Espresso Otratacitta: 450$. Energía 2. Diversión 1.
- Parrilla de piedra AsaBastardos: 451$. Hambre 5.
- Limpiaplat Deluxe: 550$.
- Nevera Llamark: 600$. Hambre 6.
- Lavavajillas Lógic Difus: 950$.
- Horno de gas Pirotorre: 1.000$. Hambre 7.
- Nevera Porcina Modelo POR-C03: 1.200$. Hambre 7.
- Nevera de congelación secreta: 2.500$. Hambre 8.
- Mesa de Teppan Yaki: 3.000$. Hambre 7. Diversión 1.

→ SANEAMIENTOS

- Fregadero Hidronómico: 250$. Higiene 2.
- Desagüe: 300$.
- Inodoro en recuerdo de los Boggs: 300$. Vejiga 8.
- Retrete Higinomatic: 300$. Vejiga 8.
- Fontis Publicus: 400$. Higiene 2. Habitación 1.
- Lavabo de pie Anderson ville: 400$. Higiene 2.
- Fregadero Epikouros: 500$. Higiene 3.
- Ducha de interior/exterior Brisaguay: 599$. Higiene 5.

ALINEACIÓN INICIAL



SISTEMA DEFENSIVO



CONTRAATAQUE

para un partido trascendental y evitar que se lesione o le sancionen en un partido sin importancia.

- **Sustituciones.** No dudes en emplear los tres cambios de los que dispones en un partido. Dar entrada a tres hombres frescos dará aire a tu equipo e incrementará su ritmo de juego. Si algún defensa es expulsado, coloca a otro en su puesto y saca del campo a un centrocampista lateral o a un extremo. Para no sufrir esta perdida en ataque, ataca por la banda opuesta.
- **Actitud atacante y defensiva.** Haz que tus centrocampistas ofensivos se sumen al ataque y los defensivos tiendan a replegarse. Si quieres abrir a las bandas obliga a que los extremos corran hacia ellas.
- **Marcaje al hombre o en zona.** Resulta mucho más efectiva una defensa en zona, pero no viene mal que algún defensa o centrocampista defensivo se encargue de cubrir exclusivamente a la estrella rival.
- **Sistema defensivo.** Para decidir si necesitas una defensa normal, en línea o con líbero, ten en cuenta los siguientes consejos:
  - Si los laterales se incorporan a los ataques, instala un sistema defensivo normal o con líbero.
  - Si deseas forzar el fuera de juego para neutralizar los ataques rivales, utiliza la defensa en línea y ni se te ocurra poner un líbero.
  - Si los oponentes son astutos y entran por el centro de la defensa, coloca un líbero como seguro.
- **Estrategia de equipo.** Aunque en principio resulta muy efectivo hacer que la línea defensiva y la zona de presión sea muy intensa (nivel C), a los pocos minutos verás cómo tus jugadores se fatigan en exceso. Resulta mucho más relajado, aunque peligroso, usar un nivel intenso en la técnica del fuera de juego. Ten en cuenta que en un punto medio evitarás un desgaste excesivo de tus jugadores y que tu defensa no sea pasiva.

→ TENDENCIA ATACANTE

- **Normal.** Si quieres que tu equipo intente todo tipo de ataques para que el rival no sepa cómo debe defender, ésta es tu tendencia ideal. Inicia así todos los partidos y modifica tu estrategia según avance.
- **Ataque centro.** Ideal para ataques directos donde cedes el balón a tus delanteros y mediapuntas para que hagan el gol. Pero ten cuidado, ya que es muy previsible y ante una defensa muy poblada será difícil hacer gol.
- **Ataque por banda.** En el supuesto de que tu adversario se repliegue demasiado y cuente con una defensa muy poblada, necesitas abrir el campo para encontrar huecos en su zaga.
  Para que sea efectiva esta tendencia, coloca dos extremos con calidad a la hora de asistir y un delantero que sepa rematar bien de cabeza. Haz que uno de tus centrocampistas ofensivos suba a rematar para aumentar la eficacia.
- **Cambio banda.** Muy poco aconsejable, ya que los pases largos son movimientos muy complicados de ejecutar y muy fáciles de interceptar por los defensas rivales.
- **Desborde del delantero centro.** Si tu plantilla cuenta con un delantero centro muy eficaz, puede que esta tendencia te haga ganar los partidos sin tener quebraderos de cabeza con la estrategia. Eso sí, una buena defensa neutralizará todos tus ataques.
- **Zona de presión.** El presing adelantado de tus centrocampistas puede ser una buena forma de recuperar la posesión y coger descolocada a la defensa rival. Combina esta tendencia con una medular muy poblada para incrementar su eficacia.
- **Contraataque.** Cuando tu equipo sea inferior a tu rival, intenta coger descolocada a su defensa para disimular la diferencia técnica. Mueve el balón muy rápido en cuanto lo recuperes para no dar tiempo a su zaga para que se reorganice.
- **Fuera de juego.** Si tienes una defensa poco poblada y los delanteros rivales son muy peligrosos en el cara a cara, la forma más sencilla, aunque arriesgada, de neutralizarlos es forzar el fuera de juego.





Pro Evolution Soccer 3

¿Quieres convertirte en un auténtico maestro en esto del fútbol virtual? Pues apréndete bien todos los movimientos que incluimos en esta miniguía y también las estrategias. Ya verás cómo dejas con la boca abierta a más de uno.

MOVIMIENTOS DE ATAQUE

→ BÁSICOS

- **Correr.** Mantén pulsado **R1**, pero no abuses: la resistencia es limitada.
- **Pase raso.** Pulsa ✖ y la dirección donde quieres que vaya el pase. Es uno de los movimientos más seguros para mover la pelota. Evita los pases fuertes cuando ambos jugadores están cerca. Nunca esperes a que el balón llegue a los pies, dirígete hacia él para que no lo intercepten tus rivales.
- **Pase largo.** Pulsa ● y la dirección donde quieres que vaya el pase. Te servirá para coger desprevenida a la defensa rival, para cambiar de banda o para despejar. Evita usarlo demasiado, ya que la probabilidad de perder la posesión del esférico es muy alta debido a la dificultad de ejecución de este pase.
- **Remate.** Pulsa ■ y la dirección hacia donde quieres chutar. Intenta chutar lejos del portero y no te pases pulsando ■ para que el balón no vaya al anfiteatro. Si el jugador remata en una posición forzada o en esprint, es bastante más difícil (por no decir imposible) que el balón vaya entre los tres palos.
- **Para el balón.** Cuando esprintes y un defensa se te coloque delante, suelta la dirección y pulsa **R1** para para en seco. Eso sí, la mejor forma de proteger el balón es realizar un cambio brusco de dirección y cubrirlo con tu cuerpo.
- **Saque de banda.** Estas son tus opciones:
  - **L1:** cambia de jugador.
  - **✖:** pase al compañero adelantado y que está más cercano.
  - **R3:** asistencia al jugador que está más retrasado.
  - **●:** pase largo a un compañero alejado.
  - **▲:** cesión adelantada para el futbolista que se encuentre más cercano a la banda.
  - **Dirección:** mueve al jugador más cercano.
- **Anular movimiento:** muy útil para no tocar el balón cuando está a punto de salir por la banda. Si tu jugador va automáticamente hacia el esférico, pulsa **R1** y **R2** para que no lo toque.

→ AVANZADOS

- **Pase profundo.** Usa ▲ para pasar a un jugador que tiene metros para avanzar. Útil para ceder la pelota a los extremos.
- **Pase al primer toque.** Volverás locos a los defensas si antes de recibir el balón pulsas ✖ para dar un pase inmediato. Si el jugador no tiene calidad en asistencia puede errar.
- **Pase recto no dirigido.** Si pulsas R3 tu jugador realizará un pase recto sin control. Te servirá para adelantarte el balón.
- **Dejar pasar el balón.** Mantén pulsado **R1** al recibir un pase y lo dejarás pasar. Eficaz para descolocar a la defensa.
- **Pared. Con L1 + ●** conseguirás que el jugador, tras realizar un pase, corra hacia la portería. Mantén pulsado **L1** y devuélvele la bola con ✖, ▲ ó ●. Realmente útil ante defensas rivales muy pobladas.
- **Pase cruzado elevado.** Si la banda por la atacas está muy cubierta, pulsa **L1** + ● para cruzar el balón al otro lado del campo. Ejecútalo únicamente con aquellos jugadores que tienen una gran precisión en pases largos.
- **Tiro y pases con efecto.** En los pases largos o tiros lejanos, puedes hacer que el balón altere ligeramente su trayectoria pulsando una dirección.



REMATE



TACONAZO



VASELINA

• **Taconazo.** Pulsa ✖ y la dirección opuesta hacia donde corres. Es poco preciso y flojo.
• **Bolea o remate de cabeza.** Para rematar un pase alto, pulsa ■ antes de recibir el balón. En ocasiones es mejor pasar con la cabeza a un delantero mejor colocado.
• **Paso lateral.** Sin esprintar, pulsa **R2** y un lado con el stick izquierdo del Dual Shock 2 para que tu jugador mueva el balón lateralmente. Es bastante efectivo para evitar la presión si hay varios contrarios cerca.

→ FILIGRANAS

• **Pase al hueco por alto.** Pulsa **L1** + ▲. Recuerda que sólo debes utilizar esta asistencia cuando no haya un rival por delante.
• **Sombrero.** Pulsa ↓ y ↑ seguidamente con el stick derecho mientras avanzas. Si la pelota viene botando, pulsa la dirección opuesta.
• **Marsellesa.** Si quieres imitar al gran Zidane pisando el balón y girando sobre él , gira 180º el stick derecho. Si el jugador con el que ejecutas este movimiento no es un crack puede caerse.
• **Bicicleta.** Pulsa **R2** dos veces. Si quieres que la bicicleta sea triple pulsa **L1** dos veces o el stick derecho hacia delante. Si mantienes pulsado **R1**, el jugador se adelantará el balón.
• **Amagos.** Pulsa ■ y seguidamente ✖ ó ●. Puedes repetirlo todas las veces que quieras, pero nunca si hay un contrario muy cerca.
• **Pisa el balón mientras te mueves.** Ejecuta el "paso lateral" y sin soltar **R2** ve hacia atrás. Esto te servirá para aguantar al defensa cuando te presione.
• **Autopase.** Mientras corres con **R1**, pulsa **R2** y diagonal en el momento en que el balón se encuentre más cerca del pie del jugador. Debes ser muy preciso y hacer este movimiento cuando el defensa rival esté muy cerca de ti.
• **Vaselina.** Cuando veas que el portero rival está alejado de la portería, pulsa **L1** + ■ para intentar colar el balón en la portería por encima del guardameta.
• **Cuchara.** Ante la salida del portero, pulsa rápidamente ■, ■ y **R1** en el instante en el que éste se lance para quitarte el balón de los pies.
• **Cinta o dribling.** Pulsa dos veces ↓ ← ↑ ó ↘ en el stick derecho. Si lo haces con jugadores de primera, será más espectacular.
• **Saques de falta.** Si no eres un experto, lo mejor es centrar por alto al punto de penalti o tirar raso por el lado de la barrera y esperar a ver si con suerte el balón se cuela.
Si prefieres probar con el tiro, recuerda esto:
• ↑, **R1** y ■: Ejecutarás un disparo fuerte y recto, muy eficaz si estás lejos de la portería.
• ↓, **R2** y ■: Si la falta es al borde del área realizarás un chut flojo y con mucha parábola.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

→ BÁSICOS

• **Presión.** Debes dominarlo para no sufrir en defensa. Pulsa ✖ cuando te encuentres cerca del balón. Intenta colocarte frente a él para evitar que el árbitro pite falta.
• **Entrada por el suelo.** Pulsando ● conseguirás que tu jugador se tire al suelo. Las tarjetas que te saquen será por entradas a destiempo o por detrás. Si abusas acabarás con varios jugadores expulsados.
• **Cambio de jugador.** Para cambiar al jugador mejor colocado pulsa **L1**, pero cuidado, un uso excesivo provocará desorden en tu defensa.
• **Movimientos de portero.** Si activas el dificilísimo movimiento manual del portero, podrá ejecutar los siguientes movimientos:
• **Entradas:** ▲.
• **Fintas:** dirección + ■. Harás amagos para poner nervioso al delantero rival.

→ AVANZADOS

• **Forzar el fuera de juego.** Si la estrategia de tu equipo es el fuera de juego, pulsa **R1** + **R2** para que tu defensa se adelante. Si haces este movimiento a destiempo, el gol en tu portería será casi seguro. Es una técnica bastante eficaz si no abusas de ella.
• **Estrategia.** Para modificar la estrategia, pulsa **L2** y ▲, ■, ● ó ✖ para utilizar la estrategia preelegida. Analiza las distintas situaciones y modifícala cuando las cosas no vayan bien.
• **Cargar con el hombro.** Si quieres asegurarte que tu rival no continúe la jugada aunque te sancionen con una falta, pulsa ■. El defensor que se encuentre cerca del rival cargará con su hombro para desestabilizarlo.
• **Control de balones altos.** Un buen control orientado al recibir un balón elevado puede ser de gran ayuda para iniciar un ataque rápido. Para ello, pulsar **R1** y la dirección hacia donde quieres dirigirte.
• **Aguante.** Para frenar un contraataque, colócate delante del jugador que lleve el balón y mantén **R2** para aguantarle y evitar que te desborde. Pero cuidado, ya que un simple pase puede hacer inútil este movimiento.
• **Hacer la cama.** Pulsa **L2**+**L1** y la dirección contraria a la del balón.
• **Retraso de saque de puerta.** Deja **R1** pulsado y atrás. Tras 5 ó 6 segundos y justo antes de que saque de puerta la máquina por ti, dale a ✖ + **R2**.


ENTRADA POR EL SUELO


CARGAR CON EL HOMBRO


AGUANTE

ESTRATEGIA

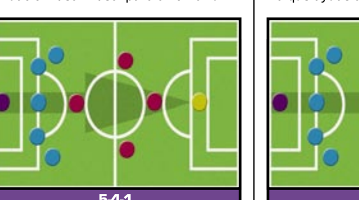
→ FORMACIONES

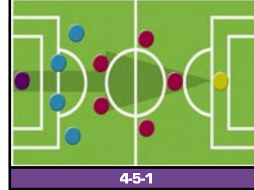
• **5-4-1:**
Pro: Será muy difícil encajar un gol.
Contra: Las oportunidades de marcar un tanto serán muy reducidas.
Situación ideal: Partido con resultado favorable donde es importante mantener la portería a 0. Ejecuta pases largos a tu único punta o cuélgale balones desde la banda.
• **5-3-2:**
Pro: Equilibrio bastante bueno tanto en ataque como en defensa.
Contra: Centro del campo despoblado.
Situación ideal: Para comenzar los partidos donde debes ganar, pero un empate no está mal. Sitúa a un defensa un poco adelantado para que colabore en el centro del campo.
• **4-5-1:**
Pro: Dominio del centro del campo.
Contra: Un mal orden en la medular puede ser contraproducente.
Situación ideal: Tienes un resultado a favor y tienes que dormir el partido con una aplastante posesión de balón en el centro del campo.
• **4-4-2:**
Pro: Excelente reparto de tus jugadores por todo el campo.
Contra: Será difícil golear.
Situación ideal: Ideal para afrontar un partido en el que quieres ganar. Que los laterales suban la banda para servir balones a los delanteros.
• **4-3-3:**
Pro: Los goles están casi asegurados.
Contra: Sufrirás en el centro del campo.
Situación ideal: Partidos donde debes ganar obligatoriamente. Utiliza a los extremos para rematar y colgar balones al delantero centro. Deja a los centrocampistas en labores defensivas y para distribuir el juego.
• **3-6-1:**
Pro: Dominio absoluto del centro del campo.
Contra: Defensa pobre.
Situación ideal: Haz que tus centrocampistas se repartan la tarea de mover el balón y ayudar a defensas y deja a los delanteros en sus funciones. Intenta que el rival no pase la medular y aprovecha los contraataques.
• **3-5-2:**
Pro: Las asistencia a tus delanteros están asegurados.
Contra: Una defensa rival muy poco poblada.
Situación ideal: Mantén la posesión del balón y practica jugadas largas. Juega con algún centrocampista defensivo para que ayude a la zaga.
• **3-4-3:**
Pro: Gran poderío ofensivo.
Contra: Retaguardia mal cubierta.
Situación ideal: Necesitas desesperadamente hacer un gol y no te da igual perder de un gol que de diez. Utiliza un centrocampista de corte defensiva e intenta cortar muchos balones.

→ SISTEMAS Y ALINEACIONES

• **Alineación inicial.** Una vez hayas elegido la formación de tu equipo, coloca en cada posición a aquellos jugadores que mejor encuadren.
• Debes fijarte en el puesto natural de cada futbolista, aunque no debes ser muy estricto ya que, por ejemplo, un delantero puede jugar perfectamente de mediapunta.
• Coloca a tus mejores estrellas, porque un buen jugador es capaz de decidir un partido aunque se encuentre en un mal momento de forma. Pero ten en cuenta que las rotaciones son muy importantes, y debes aprovechar los buenos momentos de forma de todos tus jugadores para dar descanso a los astros si comienzan a bajar en su rendimiento.
• Ten en cuenta el calendario por si necesitas reservar a algún jugador


5-4-1


5-3-2


4-5-1

PERSONAJES EN LA NAVE DE BABIDÍ

Para terminar, puedes abrir más personajes si juegas en la Nave de Babidí. Pelea duro y conseguirás de esta manera tener a tu disposición a todos los personajes controlables del juego.

➔DABURA

Desbloqueo: consigue 100 kili en la Nave de Babidí o venciéndole con Goku en el Modo Dragón.

- DANZA DE ODIO: ➔+▲+▲+▲+●
- DESTRUCCIÓN MALIGNA: ➔+■+■+■+■+●
- DISPARO DEL INFIERNO: ■+■+●
- TORMENTA INFERNAL: ■+■+■+■+●
- TORNADO MALIGNO: ■+✖
- VOLUNTAD DEMONÍACA: ■+▲+✖

➔SUPER BUU

Desbloqueo: consigue 2.400 kilien la Nave de Babidí.

- ARROJAMIENTO MALIGNO: ■+✖
- DEVASTACIÓN ENFERMIZA: ■+■+■+■+●
- LLUVIA SORPRESA: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- VICE-COLOREADOR: ➔+▲+■+■+■+●
- VICE-GOLPE: ■+■+➔+▲+▲+●

➔PEQUEÑO BUU

Desbloqueo: consigue 2.400 kilien la Nave de Babidí.

- ARROJAMIENTO DESVANECEDOR: ■+✖
- BOLA DESVANECEDORA: ■+➔+■+■+●
- CHOQUE LOCO: ■+■+➔+▲+▲+●
- ESPINA ASESINA DEMENCIAL: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- GOLPE SALVAJE: ➔+▲+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●

➔MONSTRUO BUU

Desbloqueo: consigue 1.200 kili en la Nave de Babidí.

- ARROJAMIENTO FELIZ: ■+✖
- CAÑÓN DE LA INOCENCIA: ■+■+■+■+●
- DANZA INOCENTE: ➔+▲+■+■+■+●
- EL DISFRUTE DE COLOREAR: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- GOLPE INOCENTE: ■+■+➔+▲+▲+●

Consiguiendo 10.000 kili en la Nave de Babidí, puedes conseguir la cápsula para poder hacer absorciones. Para realizar una absorción, pulsa: ➔+■+■+➔+■+■+●. Después de ejecutar este combo, Majin Buu absorberá a uno de los siguientes personajes, siempre y cuando no estés luchando contra ellos e incorporará los golpes que te describimos a continuación.

➔MONSTRUO BUU CON TIEN-SHIN-SHAN Y YAMCHA ABSORBIDOS

La potencia de ataque disminuirá en un 15%.

- BOLA ESPIRITUAL: ➔+■+■+■+■+●
- CAÑÓN DE KI: ■+➔+■+■+●
- COLMILLO DE LOBO: ■+■+■+■+●
- GOLPE DE VOLEY: ➔+■+■+➔+■+■+●

➔MONSTRUO BUU CON FREEZER ABSORBIDO

La potencia del ataque permanece igual.

- BOLA MORTAL: ➔+■+■+➔+■+■+●
- RAYO MORTAL: ■+■+■+■+●

➔MONSTRUO BUU CON CÉLULA ABSORBIDO

La potencia de ataque se incrementa en un 5%.

- BOLA MORTAL: ➔+■+■+➔+■+■+●
- CAMPO DE ENERGÍA: ■+■+■+■+●

➔MONSTRUO BUU CON VEGETA ABSORBIDO

La potencia de ataque se incrementa en un 10 %.

- ARMA GÁLICA: ■+■+■+■+●
- DESTRUCCIÓN FINAL: ➔+■+■+➔+■+■+●

➔MONSTRUO BUU CON GOTENKS ABSORBIDO

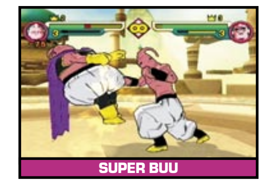
La potencia de ataque se incrementa en un 15%.

- ATAQUE KAMIKAZE FANTASMA: ➔+■+■+➔+■+■+●
- CAÑÓN VICTORIOSO: ■+■+■+■+●

➔MONSTRUO BUU CON GOHAN MÍSTICO ABSORBIDO

La potencia de ataque se incrementa en un 20%.

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- SUPER KAME-HAME-HA: ➔+■+■+➔+■+■+●



SUPER BUU



PEQUEÑO BUU



MONSTRUO BUU

Dragon Ball Z Budokai 2

Ponte el Kimono, hazte un peinado imposible, coge unos cuantos vídeos que tanto le gustan al Maestro Muten-Roshi, súbete a la nube Klinton y pon rumbo al surrealista mundo de Dragon Ball...

ATAQUES ESPECIALES

En el modo Entrenamiento y cuando consigues una cápsula con habilidades, recibes una explicación de cómo ejecutarlas. El juego utiliza una nomenclatura que se refiere a P (puñetazo-■), K (patada-▲), G (protegerse-✖), E (ataque de energía-●). Estas letras tienen una equivalencia con los botones del pad y nosotros te damos las combinaciones ya identificadas. Recuerda que se trata de combos especiales a los que debes sumar las acciones básicas.

➔GOKU

- ARROJAR RIVAL: ■+✖
- BOMBA KI: ➔+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- PUÑO DEL DRAGÓN: ➔+▲+▲+▲+●
- SUPER KAIO-KEN: ■+▲+✖
- ZANKU: ■+➔+■+■+▲

➔GOTEN

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA 2: ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- ZANKU: ■+➔+■+■+●

➔PICCOLO

- ANIQUILACIÓN: ■+■+▲+●
- ATAQUE ESPECIAL: ➔+■+■+■+➔+■+●
- ONDA DESTRUCTIVA: ■+■+■+■+●
- RANMA: ➔+▲+▲+▲+●
- VUELTA DEMONÍACA: ■+✖

➔GOHAN

- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- KAME-HAME-HA 2: ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- PUÑO DEL DRAGÓN: ➔+▲+▲+▲+●
- ZANKU: ■+➔+■+■+●

➔KRILIN

- DISCO: ■+■+←+■+●
- KAME-HAME-HA: ■+■+■+■+●
- GOLPE VALIENTE: ➔+■+■+■+■+●
- MARTILLAZO: ■+✖
- ZANKU: ■+➔+■+■+●

➔RADITZ

- AÑO EXCITANTE: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- DOMINGO DOBLE: ■+■+■+■+●
- LUNES DE DINAMITA: ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURACIÓN: ■+✖
- TRITURACIÓN SABATINA: ■+➔+■+■+●

➔TEN-SHIN-HAN (TIEN)

- AÑO EXCITANTE: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- DOMINGO DOBLE: ■+■+■+■+●
- LUNES DE DINAMITA: ➔+▲+▲+▲+●
- TRITURACIÓN DEL DÍA: ■+✖
- TRITURACIÓN SABATINA: ■+➔+■+■+●

➔TRUNKS (NIÑO)

- ATAQUE DESTRUCTOR: ▲+▲+➔+▲+▲+●
- ARROJAR: ■+✖
- CAÑÓN CAZADOR: ■+■+■+■+●
- DOBLE CACERÍA: ■+➔+■+■+●
- FULGOR ENERGÉTICO: ➔+■+■+■+■+●



GOKU



GOHAN



PICCOLO


ANDROIDE 16



ANDROIDE 17


DOCTOR GERO

COMBOS DE LUCHA DE PERSONAJES DESBLOQUEABLES

➔ ANDROIDE 16
Desbloqueo: venciéndole con Goku.
- INFIERNO: ➔ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- LANZAR PUÑO: ■ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- MUERTE POR EL CUELLO: ■ + ✖
- SPLASH: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- TRITURACION: ■ + ■ + ▲ + ●

➔ ANDROIDE 17
Desbloqueo: véncele con Piccolo.
- BARRIDA POR SORPRESA: ■ + ✖
- CAMPANA DE PODER: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAMPO DE ENERGÍA: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- GOLPE DE ENERGÍA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- PODER DE LA ESTRELLA CAÍDA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ ANDROIDE 18
Desbloqueo: venciéndole con Krilin.
- BARRIDA POR SORPRESA: ■ + ✖
- CAMPANA DE PODER: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAMPO DE ENERGÍA: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- GOLPE DE ENERGÍA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- PODER DE LA ESTRELLA CAÍDA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ DOCTOR GERO (ANDR. 20)
Desbloqueo: venciéndole con Goku.
- ABSORCIÓN DE PODER: ⬅ + ●
- BARRIDA: ■ + ✖
- CAÑÓN PRECISO: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- FUERZA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- ONDAS DE FOTONES: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ CELL (CÉLULA)
Desbloqueo: venciéndole con Goku.
- ATAQUE ESPECIAL: ■ + ■ + ▲ + ●
- BOMBA ESPIRITUAL: ➔ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- LAZO: ■ + ✖
- LLUVIA DE PODER: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ●
- RADAR: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●

➔ FREEZER
Desbloqueo: venciéndole con Goku
- BOLA ASESINA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- BOLA MORTAL: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- CAÑÓN MORTAL: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- DANZA MALIGNA: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- METEORO: ■ + ✖
- PESADILLA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ●

➔ GINYU
Desbloqueo: venciéndole en Namek con Vegeta.
- CAMBIO DE CUERPO: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- CAÑÓN DE LECHE: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- GOLPE DE GINYU: ■ + ✖
- LLUVIA PARMESANA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- PODER TRITURADOR: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ●

➔ NAPA
Desbloqueo: venciéndole con Vegeta
- ATAQUE GIGANTE: ▲ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- BOMBAZO DX: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAÑONAZO: ➔ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ●
- MEGATON: ■ + ✖
- TORMENTA: ■ + ■ + ▲ + ●

➔ KAIBYTOSHIN
Desbloqueo: venciéndole con Goku
- ARROJAMIENTO NOBLE: ■ + ✖
- ENERGÍA SAGRADA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- GOLPIZA: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- LLUVIA DE ENERGÍA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- ONDA DE SHOCK: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ REECOME
Desbloqueo: venciéndole con Goku
- ANIQUILADORA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- BOMBA DE RACUN: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ⬅ + ▲ + ●
- MAGNUM: ▲ + ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ●
- MAX VULCAN: ■ + ■ + ▲ + ●
- PATADA DE RACUN: ➔ + ■ + ➔ + ■ + ■ + ➔ + ■ + ●
- SUPER-BARRIDA: ■ + ✖

➔ GOHAN (NIÑO)
Desbloqueo: derrotando a Célula (consumiendo como condición su última vida) con Gohan (adulto)
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- MARTILLAZO: ■ + ✖
- MARTILLAZO DE VELOCIDAD: ■ + ■ + ▲ + ●
- MUERTE INSTANTÁNEA: ➔ + ■ + ■ + ▲ + ●
- RANMA: ▲ + ▲ + ⬅ + ▲ + ●

➔ SAIYAMAN
Desbloqueo: vence a Célula la primera vez que lo veas con Gohan (adulto).
- CARNAVAL JUSTICIERO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- DEVASTACION JUSTICIERA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ➔ + ▲ + ●
- DINAMITA JUSTICIERA: ■ + ✖
- LUZ JUSTICIERA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- PATADA JUSTICIERA: ■ + ■ + ▲ + ▲ + ●
- PUÑO JUSTICIERO: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ TRUNKS DEL FUTURO
Desbloqueo: vence a Vegeta con Trunks (niño) en Namek
- ATAQUE DEVASTADOR: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- ATAQUE QUEMADOR: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAÍDA RÁPIDA: ■ + ✖
- CAÑÓN CAZADOR: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- ENERGÍA FULGURANTE: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- METEORO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ ●

➔ YAMCHA
Desbloqueo: vence a Nappa con Tien (Ten-shin-han).
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- COLMILLO DEL LOBO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- COLMILLO DESPEDAZADOR: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- MARTILLAZO DEL TIGRE: ■ + ✖
- ZARPAZO DESGARRADOR: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●

➔ HERCULE (MR. SATÁN)
Desbloqueo: vence al Monstruo Bu (gordo) con Saiyaman
- ATAQUE DESTRUCTIVO DE SATÁN: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- BOMBA: ■ + ✖
- PATADA DINAMITA: ▲ + ▲ + ▲ + ●
- PUÑETAZO GIRADOR DE SATÁN: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- UN REGALO PARA TI: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ➔ + ▲ + ●
- ULTRA DINAMITA: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●

➔ VEGETA
Desbloqueo: venciéndole con Goku en Namek.
- GALICK: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- GOLPIZA FINAL: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- LUZ FINAL: ■ + ■ + ▲ + ▲ + ●
- LLUVIA DE METEORITOS: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- METEORO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- TRITURADORA DE NARIZ: ■ + ✖

➔ VIDEL
Desbloqueo: vence a Super Bu (con Gohan absorbido) con Satán (Hercule).
- DISPARO DE LEOPARDO: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- GOLPE DE OSO: ■ + ✖
- PATADA DE ÁGUILA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- VUELO DE HALCÓN: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●

FUSIONES

Dentro del Mundo Dragón puedes realizar fusiones, cumpliendo unos requisitos previos y acercando a los personajes implicados y pulsando: ■ + ■ + ▲ + ▲ + ●. Los personajes resultantes y sus combos son:

➔ GOTENKS
Fusión entre Goten y Trunks: se realiza de forma automática al llegar a la Cámara Hiperbólica del Tiempo.
- CAÑÓN: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- MISILES: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- PASTEL DE PLASMA: ■ + ✖
- ROSQUILLAS: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- ULTRA MISILES: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- SUPER-KAMIKAZE FANTASMAL: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ➔ + ▲ + ■ + ●

➔ GOKULE
Fusión entre Goku y Hercule (Mr. Satán): consigue la cápsula breakthrough para Goku o para Hercule y cuando convoques al Dragón Shenlong, pídele obtener a Gokule.
- ATAQUE: ■ + ➔ + ■ + ■ + ■ + ●
- BOMBA MILAGROSA: ■ + ✖
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- DINAMITA: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- ULTRA-BOMBA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- RAYO: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ●

➔ KIBITOSHIN
Es Kai Supremo con su poder de ataque incrementado (+ 115%). Consigue la cápsula Beakthrough para Kai Supremo y cuando convoques al Dragón, pídele obtener a Kibitoshin.
- ARROJAMIENTO NOBLE: ■ + ✖
- ENERGÍA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- GOLPIZA: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- LLUVIA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- ONDA DE SHOCK: ■ + ■ + ■ + ■ + ●

➔ TIENCHA
Fusión entre Ten-shin-han y Yamcha: consigue la cápsula bpara Ten-shin-han o Yamcha y cuando convoques al Dragón, pídele Tiencha.
- COLMILLO VOLEY DE LOBO: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- DODO-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- IMPACTO DE MOLINO: ■ + ✖
- MARTILLAZO DEL COLMILLO DEL LOBO: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- MARTILLAZO DE SIRIUS: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- PUÑETAZO DEL COLMILLO DEL LOBO: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●

➔ VEGETTO
Fusión entre Goku y Vegeta: cuando Kai Supremo te hable de los pendientes Potara, ve hacia él para que te los dé. Avanza hasta Vegeta y dale uno de ellos.
- ARROJAMIENTO: ■ + ✖
- CADENA: ➔ + ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- CAÑÓN DE ENEGÍA: ▲ + ▲ + ➔ + ▲ + ▲ + ●
- DRAGÓN BUCEADOR: ➔ + ▲ + ▲ + ▲ + ●
- ESPADA ESPIRITUAL: ➔ + ■ + ■ + ■ + ▲ + ●
- KAME-HAME-HA: ■ + ■ + ■ + ■ + ●
- VOLUNTAD ESPIRITUAL: ■ + ➔ + ■ + ■ + ●

FOTOS VENICCIO

→ESTACIÓN DE VENICCIO
- Palmera
- Roca
- La Luna
- El Sol
- Antorcha
- Molino
- Blackstone I
- Línea de Ferrocarril

→VENICCIO
- Barril
- Barco
- Casa Roja
- Palmera
- Molino
- Antorcha
- La Luna
- El Sol
- Escaleras
- Sol de la Mañana
- Aspa de Molino
- Cabaña de Metal
- Atardecer de Veniccio
- Luz de piedra lunar

→CASA DE PAU
- Botella
- Cajón
- Pescado
- Lámpara
- Vasija
- Alfombra

→CASA DE HIERRO
- Plátano
- Barril
- Cama
- Lavadero
- Transmisor huevo
- Generador pequeño
- Televisión

→LABORATORIO LUNAR
- Señal Laboratorio
- La Luna
- Lunar

→LABORATORIO CENTRAL
- Futuron 800
- Neo Proyector
- Sistema 5WP2
- Brazo trabajador

→LABORATORIOS 1,2,3 Y 4
- Entrada de Aire
- Silla Huevo
- Tubo eléctrico
- Equipo de Trabajo
- Robot de Trabajo

FOTOS HEIM RADA

→ESTACIÓN HEIM RADA
- Blackstone I
- Hierba
- Puerta
- Railroad
- La Luna
- El Sol
- Sol de la mañana
- Sol de la tarde

→TIENDA GUNDORADA
- Luces decorativas
- Robot de Exposición
- Bidón
- Sésamo eléctrico

→TALLER GUNDORADA
- Reloj
- Ascensor
- Puerta
- Generador
- Martillo
- Puesto
- Transmisión
- Brazo trabajador Grúa

→HEIM RADA
- Puerta
- Generador
- Géiser
- Grúa Grande
- Barro
- Sol de la tarde
- La Luna
- El Sol
- Brazo Eléctrico
- Sol de la Mañana
- Monte Gundor

→TIENDA ARMAS GUNDORADA
- Luz
- Martillo
- Escaparate

→TIENDA HERRAMIENTAS GUNDORADA
- Libro
- Botella
- Luz
- Señal
- Luces decorativas
- Alfombra estampada
- Zumo color sulfuro

→SALA OPERACIONES
- Silla
- Ordenador
- Luz
- Hélice
- Ventilación

→PUENTE DE PAZNOS
- Silla
- Luz
- Ordenador
- Marca de Paznos

FOTOS PALACIO FLORAL

→PALACIO MOON FLOWER
- Camelia
- Arriate
- Puerta dorada
- Columna lunar
- Fuente de relajación
- Carretera a Golbad
- Banco plateado
- Estanque de Ilusiones
- Escalera Starlight
- Túnel Starlight

→JARDÍN
- Linterna azul
- Flor Soleada
- Flor de Loto
- Silla de jardin
- Mesa de jardín
- Manto de agua

→HABITACIÓN ALEXANDRA
- Cama de Alexandra

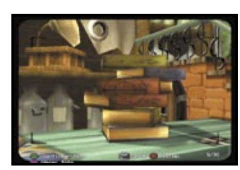
→CÁMARA DEL SOL
- Candelabro de Flores
- Puerta dorada
- Puerta de laberinto

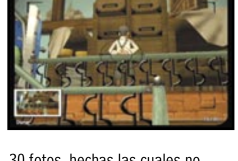
→ESTACIÓN PALACIO FLORAL
- Sol de la Mañana
- Puerta dorada
- Sol de la tarde
- La Luna
- El Sol

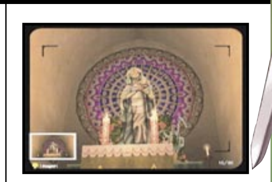
Dark Chronicle

Los auténticos héroes no se dedican sólo a pelear con monstruos y buscar aventuras. También se preocupan de crear un futuro mejor, aunque para ello tengan que reconstruir el presente...

CÁMARA DE FOTOS







Una vez Cedric te obsequie con esta cámara, prepárate para sacar fotos a todo lo que veas a tu alrededor en cualquier lugar que te encuentres. Cualquier cosa, por inútil que parezca tiene un significado para Max, de modo que entra en cada edificio que puedas y saca fotos de todos los objetos. El menú de las fotos es bien sencillo. Tienes capacidad para almacenar 30 fotos, hechas las cuales no podrás realizar ninguna más hasta que no se borren las anteriores. Desde el menú, escoge la opción "guardar fotos en el libro de ideas", después escoge una foto y elige la opción "borrar"; así vaciarás todas las fotos almacenadas y tendrás de nuevo el espacio disponible para seguir sacando fotos. Las fotos guardan un papel muy importante en el juego, de modo que no la subestimes; en el momento más insospechado tendrás que sacar alguna foto. Sólo para empezar y que te sirva más adelante, te aconsejamos que saques fotos de todos los jefes finales contra los que vayas a luchar, ya que tendrás que hacer algunos inventos con algunas de estas fotografías.

FOTOS PALM BRINKS

→TIENDA DE CEDRIC
- Barril
- Ventilador
- Carro
- Aspiradora
- Reloj
- Trompeta
- Mesa
- Registro
- Martillito
- Peso
- Escaleras
- Constructor
- Prismáticos
- Robot anticuado
- Bolsa aspiradora
- Caja de madera
- Lector Automático



→PANADERIA DE POLLY
- Pan
- Horno
- Lata
- Registro
- Flor

→TIENDA DE OBJETOS DE MORTON
- Libro
- Candelabro
- Reloj
- Cuadro
- Registro
- Silla
- Tocadiscos
- Frigorífico



- Bote de leche
- Verduras/Fruta
- Máquina expendedora
- Harina blanca

→TIENDA DE ARMAS
- Lámpara
- Luz
- Escudo
- Arma
- Escaparate
- Dama de hierro
- Caja de madera
- Tienda de oro

















→ OFICINA DEL SHERIFF
- Banco
- Reloj
- Puesto
- Arbustos
- Ventana

→ CALLES PALM BRINKS
- Barril
- Cinturón
- Banco
- Barco
- Puente
- Carro
- Reloj
- Chimenea
- Cedric
- Cartel bar
- Tubo
- Valla
- Bandera
- Fuente
- Puerta
- Lámpara
- Buzón
- Sombrilla
- Muelle
- Polly
- Railroad
- Post
- Calabaza
- Río
- Roca
- Arbustos
- Señal
- Escaleras
- Farola
- Mesa
- La Luna
- El Sol
- Semáforo
- Papelera
- Árbol
- Alcantarilla
- Cartel de tienda
- Señal Clínica Dell
- Puente levadizo
- Sol del atardecer
- Bote de leche
- Monumento
- Cartel de la Policía
- Cartel Panadería
- Sol de la mañana
- Caja de madera
- Cartel cafetería
- Cartel tienda de Morton
- Cartel estudio de Parn
- Cartel tienda de armas

→ ZONA DEL CONCURSO DE PESCA (CARPA)
- Silla
- Podium
- Pescado
- Bandera
- Lámpara
- Escala
- Puerta Luminosa
- Comunicado electrónico

→ ZONA DEL CONCURSO DE PESCA (PLAZA)
- Bandera
- Lámpara
- Cartel concurso de pesca

→ BAR
- Barril
- Botella
- Coche
- Silla
- Escalera
- Lámpara
- Luz
- Cuadro
- Piano
- Trompeta
- Mesa
- Rueda

→ ESTACIÓN
- Barril
- Banco
- Pan
- Reloj
- Taza
- Arbustos
- Vasija
- Señal
- Escaleras
- Papelera
- Línea de ferrocarril
- Silla de flores
- Tren de carga
- Caja de madera
- Blackstone I (tren)
- Botella / Bote de leche

→ AYUNTAMIENTO
- Banco
- Stand
- Candelabro
- Libro
- Bandera
- Arbustos
- Funda gafas
- Cuerno de ciervo
- Tocadiscos

→ IGLESIA
- Banco
- Vela
- Imagen
- Flor
- Alfombra

→ MANSIÓN
- Barril
- Cama
- Libro
- Botella
- Silla
- Cajón
- Reloj
- Cortina
- Candelabro
- Fuente
- Tocador
- Pescado
- Chimenea
- Escalera
- Lámpara
- Vasija
- Carta
- Luz
- Cuadro
- Palmera
- Teléfono
- Piano
- Rifle
- Robot
- Arbustos
- Vidriera
- Cocina
- Mesa
- Telescopio
- Cuerno de ciervo
- Retrato de Elena
- Vegetales/Fruta

→ SALIDA DEL CANAL
- El Sol de la tarde
- Puente de hierro
- El Sol de la mañana
- La Luna
- Cascada
- El Sol

→ ZONA DE FINNI FRENCY (PLAZA)
- Frenzy
- Cartel Finny
- Bandera
- Lámpara

→ FINNI FRENCY
- Silla
- Bandera
- Lámpara
- Podium
- Isla opuesta
- Pecera
- Puerta luminosa
- Comunicado electrónico

→ CLÍNICA BELL
- Hueso
- Libro
- Botella
- Silla
- Flor
- Globo ocular
- Huevo
- Lámpara

FOTOS SINDAIN

→ ESTACIÓN DE SINDAIN
- Flor
- La Luna
- El Sol
- Línea ferrocarril
- Blackstone I

→ SINDAIN
- Banco
- Carro
- Chimenea
- Valla
- Fruta
- Puerta
- Hierba
- Ojo de Jurak
- Vasija
- Roca
- Tronco
- Árbol
- La Luna
- El Sol
- Escalera
- Nariz de Jurak
- Rueda hidráulica
- Vasija antorcha
- Jurak Marchito
- Sol de la mañana/ tarde

→ CASA DE PAJA
- Cama
- Botella
- Lámpara
- Vasija
- Alfombra

→ CASA DE MADERA
- Cama
- Luz
- Lámpara

→ CENTRO DE JURAK
- Cartel de Armas Jurak
- Champiñón
- Cartel Burger La Seta
- Cartel de Sastrería
- Cuarzo

→ CASA DE LOS ENANITOS
- Barril
- Vasija
- Hamaca
- Mesa
- Verduras/Frutas
- Estantería de madera

→ BLACKSTONE
- Carbón
- Estación de bomberos

FOTOS DEL VALLE DEL EQUILIBRIO

→ ESTACIÓN VALLE DEL EQUILIBRIO
- Banco
- Blackstone I
- Lámpara
- Farola

→ VALLE DEL EQUILIBRIO
- Puente
- Chimenea
- Valla
- Puerta
- Lámpara
- Lavadero
- Pozo
- Buzón
- Roca
- Vidriera
- La Luna
- El Sol
- Antorcha
- Árbol
- Almacén
- Veleta
- Lámpara de Estrellas
- Casa de Lin
- Símbolo Sagrado

→ CASA DE LIN
- Barril
- Cama
- Vela
- Mesa
- Tocador

→ CASA DE LADRILLO
- Cama
- Tocador
- Cajón
- Mesa
- Chimenea

→ PUESTO CHINO
- Cesta Vaporera
- Farolillo Chino
- Bandera de Seda
- Empanadilla de cerdo
- Señal de rotación

→ IGLESIA
- Pintura al fresco
- Símbolo Sagrado
- Escrituras santas
- Vidriera

→ VALLE DE YORDA
- Árbol Yorda
- Gigante
- El Sol
- Sol de la tarde
- Sol de la mañana
- La Luna

→ RESTAURANTE LAO CHAO´S (FUTURO)
- Farolillo Chino
- Empanadilla de Cerdo
- Dragón desbocado
- Pergamino
- Pato al estilo de Pekín

→ TIENDA DE ARMAS DEL TEMPLO STARLIGHT
- Tela
- Acces
- Cuerno
- Escudo
- Arma
- Vasija

→SISTEMA FELTZIN

• **Guitón 1.** En 4º desafío de los asteroides. Vuela a través de los 50 anillos.

→PLANETA: NOTAK

• **Guitón 1.** Tras derrotar a todos los enemigos (incluida la nave) en la zona de escaparates, verás una señal de "Megacorp" hecha de cristal. Rómpela.

• **Guitón 2.** Junto a tu nave verás un puente. Pásalo, gira a la izquierda, dírígete a los edificios y sigue la hierba que hay por detrás. Por ahí está.

• **Guitón 3.** En la zona de plataformas donde te enfrentas a la segunda nave espacial y los robopollos, hay un activador de dinamos. Actívala.

→PLANETA: SIBERIUS

• **Guitón 1.** Después de matar al primer grupo de MSRII y descender en el ascensor, verás una columna a la que atraer con el rayo tractor. Llévatela al ascensor y por el camino de la derecha hasta un agujero. Planta la columna en el borde y salta encima.

• **Guitón 2.** Desde el mismo ascensor de antes, pero antes de bajar, ve hacia el borde del final y mira abajo. Verás un edificio con un tejado gris inclinado. Utiliza el doble salto y planea hacia el tejado. Déjate caer en el patio: el guitón estará detrás del otro edificio.

→PLANETA: TABORA

• **Guitón 1.** En la sección noroeste del desierto. Éste es grande y el guitón se confunde en la distancia. Usa las cimas de las dunas y el visor del rifle de pulsos para ayudarte.

• **Guitón 2.** Dentro de las instalaciones de la mina donde hay que congelar plataformas para avanzar, salta a la última plataforma y congela la primera. Salta encima y usa el doble salto para alcanzar el rincón de la izquierda.

• **Guitón 3.** Al finalizar tu recorrido.

→PLANETA: DOBBO

• **Guitón 1.** En la última sala con el Planeador, párate nada más entrar en ella. El guitón estará en el medio de los tubos de diamantes arriba de la sala.

• **Guitón 2.** Una vez tengas el arañabot. Antes de los activadores de dinamos, tras una serie de balanceos y saltos de plataforma, hay un conducto del aire. Usa un arañabot para introducirte en el conducto y dirígete a la derecha. Verás un interruptor en el suelo que el arañabot desactivará. Esto abrirá una puerta un poco más allá.

→PLANETA: HRUGIS CLOUD

• **Guitón 1.** Vuelas a través de los 65 anillos en la carrera contra Bunyan.

→PLANETA: JOBA

• **Guitón 1.** Tras eliminar al primer bestiosaurio y subir por la escalera, sal y mira hacia la derecha para utilizar tu balanceador. Balancéate a lo largo de la zona hasta un interruptor en el suelo. Púlsalo y busca dentro de la cueva.

• **Guitón 2.** Después de conseguir el levitador, vuela derecho hacia la torre de la izquierda: el guitón está encima.

→PLANETA: TODANO

• **Guitón 1.** Sigue al robot Fizzwidget al final del camino que conduce a un pequeño edificio. Dentro está el guitón.

• **Guitón 2.** En la sala con un robot, dos columnas móviles y dos campos de fuerza, pasa las columnas al otro lado de los campos de fuerza y forma una escalera con ellas para subir a una zona marcada de amarillo y negro. Sigue el camino y llegarás al guitón.

• **Guitón 3.**En el siguiente punto donde hay un robot que activa escáneres. Mueve la columna con el rayo atrayente hacia la cinta transportadora del muro de la derecha. Al final de la cinta hay un pequeño conducto de aire. Envía un arañabot por el conducto y síguele hasta encontrar un interruptor. Golpéalo y vuelve con Ratchet. Utiliza el doble salto para subir a la cinta superior y ve hasta el final, hasta una sala.

→PLANETA: BOLDAN

• **Guitón 1.** Donde hay dos escaleras. Usa una arañabot en la de la izquierda para introducirte por una abertura en la puerta de cristal. Utilízala para abrir el acceso a la sala desde la otra zona.

• **Guitón 2.** Tras pasar la sección del vendedor de armaduras y donde Ratchet desciende con sus botas antigravitatorias. Toma el ascensor, ve al extremo de la plataforma de arriba y mira por el borde: planea hasta él.

• **Guitón 3.** No puedes cogerlo en la primera visita al planeta. Vuelve luego y ve hasta la sala donde Ratchet y Clank fueron capturados. Con la vista en primera persona, localiza una bola verde y usa tu balanceador para alcanzar la cornisa más alta de la sala.

→PLANETA: ARANOS

• **Guitón 1.** Desde la nave divisa una plataforma que estará en la parte de abajo de la base y, más allá, hay una cornisa con un guitón. Planea hasta él.

→PLANETA: GORN

• **Guitón 1.** Vuela por los 53 anillos

→PLANETA: SNIVELAK

• **Guitón 1.** Junto al área donde está el expendedor, hay un grupo de activadores de dinamos. Salta fuerte hacia delante y planea hasta una plataforma debajo de las dinamos. Usa la dinamo mientras subes por las plataformas.

→PLANETA: SMOLOG

• **Guitón 1.** En la tercera rampa de despegue del levitador, vuela hacia la plataforma más alta a tu izquierda.

• **Guitón 2.** Activa la cinta transportadora y súbete a la caja. Salta al hueco que veas entre las cajas a la izquierda y sin moverte de allí, salta hacia arriba. Ahora, si avanzas un poco y miras hacia la izquierda, verás el guitón en frente.

→PLANETA: DAMOSEL

• **Guitón 1.** En el banco, ve a la fuente de la derecha, congela el agua con el Termanator y patina sobre la fuente hasta una plataforma con el guitón.

• **Guitón 2.** Completa el Hipnomátic y úsalo con uno de los robots en el tejado de la pirámide. Baja al robot del muro y ponlo exactamente en el medio. Detona el robot y te revelará un guitón. Tienes que detonar el robot en el sitio exacto.

→PLANETA: GRELBIN

• **Guitón 1.** En el páramo helado, busca en tu mapa dos líneas paralelas.

• **Guitón 2.** En la fábrica, bucea en la última sala inundada y encontrarás un túnel que lleva a una sala.

• **Guitón 3.** En la mina, entra en el túnel tras del vendedor y toma el segundo camino a la izquierda. Usa el Hipnomátic en el bot para abrir la puerta. Sube la escalera.

→PLANETA: YEEDIL

• **Guitón 1.** Destruye los soportes superiores del puente colgante.

• **Guitón 2.** Después de la sala con tropas y un hovertanque, hay una columna. Muévela con el rayo atrayente, sube las escaleras y sigue el raíl.

Ratchet & Clank 2
Totalmente a Tope

El mejor mecánico de la galaxia y su ayudante robótico vuelven en una emocionante aventura en la que hay de todo: robos, conspiraciones, ladrones, impostores, una chica y, sobre todo, ¡¡mucha acción y diversión!!

ARMAS, ARTILUGIOS Y BLINDAJES

→ARMAS

LANCER:
- Coste: La tienes desde el principio del juego.
- Evoluciona a: Lancer Pesado.

BOMBA GRAVITATORIA:
- Coste: La tienes desde el principio del juego.
- Evoluciona a: Miniatómica.

OVEJEITOR:
- Coste: 0 guitones.
- Dónde: Planeta Todano.
- Evoluciona a: Ovejeitor negro.

GUANTE BOMBA:
- Coste: 1.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.

PICADORA:
- Coste: 5.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Oozla.
- Evoluciona a: Multiestrella.

CAÑÓN BUSCADOR:
- Coste: 5.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.
- Evoluciona a: HK22.

GUANTE SEÑUELO:
- Coste: 5.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.

GARRA TESTA:
- Coste: 8.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.


CAÑÓN BUSCADOR

GUANTAZO:
- Coste: 8.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.

ESCOPETA BLITZ:
- Coste: 15.000 guitones.
- Dónde: Planeta Oozla.
- Evoluciona a: Cañón Blitz.

VISICAÑÓN:
- Coste: 15.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Barlow.

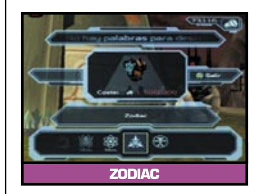
GUANTE ARAÑABOT:
- Coste: 15.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Joba.
- Evoluciona a: Pistola Tankbot.

RIFLE DE PULSOS:
- Coste: 20.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Endako.
- Evoluciona a: Vaporizador.

GUANTE MINITORRETA:
- Coste: 25.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Endako.
- Evoluciona a: Guante megatorreta.

CAÑÓN LANZALAVA:
- Coste: 25.000 guitones.
- Dónde: Planeta Tabora.
- Evolución: Cañón Lanzameteoritos.

CAÑÓN MINICOHETES:
- Coste: 50.000 guitones.
- Dónde: Planeta Dobbo.
- Evoluciona a: Cañón multicohetes.


ZODIAC

SINTENOIDE:
- Coste: 65.000 guitones.
- Dónde se consigue: Planeta Notak.
- Evoluciona a : Kilonoide.

REBOTADOR:
- Coste: 100.000 guitones.
- Dónde: Planeta Tabora.
- Evoluciona a: Rebotador pesado.

CARGADOR DE ESCUDO:
- Coste: 100.000 guitones.
- Dónde se consigue: la segunda vez que vayas al planeta Aranos.
- Evoluciona a: Barrera Tesla.

CAÑÓN FLOTABOMBA:
- Coste: 120.000 guitones.
- Dónde: Planeta Todano.
- Evoluciona a: Cañón Tetrabomba.

BOBINA DE PLASMA:
- Coste: 150.000 guitones.
- Dónde: Planeta Joba.
- Evoluciona a: Tormenta de Plasma.

TRUN II:
- Coste: 1.000.000 de guitones.
- Dónde: Planeta Barlow.

ZODIAC:
- Coste: 1.500.000 guitones.
- Dónde: cómprala la segunda vez que viajes a Aranos.

→ARTILUGIOS

RAYO ATRAYENTE:
- Se encuentra en: Planeta Oozla.
- Localización: cómprasela al científico de Megacorp por 1.000 guitones.

DINAMO:
- Se encuentra en: Planeta Oozla.
- Localización: Al derrotar al monstruo del pantano, detrás.




NEBULOSA MAKTAR


MAPAMATIC

ARMADURA

ROMPECAJAS:
- Se encuentra en: Planeta Oozla.
- Localización: al derrotar al segundo monstruo del pantano.

ELECTROLIZADOR:
- Se encuentra en: la Nebulosa Maktar.
- Localización: Supera el Desafío 1.

HELIPACK:
- Se encuentra en: Planeta Endako.
- Localización: al reunirte con Clank.

AVIOPACK:
- Se encuentra en: Planeta Endako.
- Localización: al reunirte con Clank.

BALANCEADOR:
- Se encuentra en: Planeta Endako.
- Localización: apartamento de Clank.

DESLIZABOTAS:
- Se encuentra en: Planeta Endako.
- Localización: apartamento de Clank.

TERMANATOR:
- Se encuentra en: Planeta Barlow.
- Localización: cómprala al vendedor de Gadgetron por 1.000 guitones.

PLANEADOR:
- Se encuentra en: Planeta Tabora.
- Localización: final de la zona minera.

LEVITADOR:
- Se encuentra en: Planeta Joba.
- Localización: a la derecha antes de entrar en la Arena de Juegos Megacorp, cómprasela al tipo que verás allí por 20.000 guitones.

BOTAS GRAVITATORIAS:
- Se encuentra en: Planeta Joba.
- Localización: supera el primer Desafío de la Arena de Juegos.

INFILTRADOR:
- Se encuentra en: Planeta Joba.
- Localización: supera el segundo Desafío de la Arena de Juegos.

MEGABOTAS:
- Se encuentra en: Planeta Joba.
- Localización: gana la primera carrera de Hovermotos de Megacorp.

FIGURITA DE QWARK:
- Se encuentra en: Planeta Aranos.
- Localización: cómprasela al fontanero por 20.000 guitones.

MAPAMÁTIC:
- Se encuentra en: Planeta Damosel.
- Localización: Derrota la nave nodriza.

HIDROPACK:
- Se encuentra en: ya lo tienes.

HIPNOMÁTIC:
- Se encuentra en: Planetas Damosel, Smolg y Greblin.
- Localización: Damosel: al final de los raíles por los que te deslizas. Smolg: al final de la zona de distribución. Greblin: dale al místico 16 feldespatos a cambio de la 3ª pieza.

→ ARMADURA

BLINDAJE TETRAFIBRA:
- Se encuentra en: Planeta Dobbo.
- Localización: en el expendedor junto a la nave. Absorbe el 33% del daño.
- Coste: 25.000 guitones.

BLINDAJE DURAPLATE:
- Se encuentra en: Planeta Boldan.
- Localización: expendedor de venta de blindaje. Absorbe el 50% del daño.
- Coste: 100.000 guitones.

BLINDAJE ELECTROACERO:
- Se encuentra en: Planeta Snivelak.
- Localización: expendedor de venta de blindaje. Absorbe el 66%.
- Coste: 250.000 guitones.

BLINDAJE CARBONOX:
- Se encuentra en: expendedor de venta de blindaje. Absorbe el 90% del daño, vamos, que está muy bien.
- Coste: 1.000.000 de guitones.

MAGNETIZADOR DE BLINDAJE:
- Se encuentra en: Planeta Todano.
- Localización: Da la figura Qwark al empleado del puesto de blindajes.

INCREMENTO DE NANOTECS

Los Nanotecs son el número de vidas que posees. Para incrementarlos, necesitas absorber Nanomitas. Algunos los conseguirás al vencer enemigos, pero también puedes encontrar Nanosubidones escondidos:

→ PRIMER NANOMITA
- **Localización:** Planeta Endako.
- **Requiere de:** el Infiltrador.
- **Forma de obtenerlo:** vuelve a Endako tras conseguir el Infiltrado. Desde la nave, toma el camino de la izquierda y llega a la segunda zona de grúas. En la sala central de esta área hay un pequeño puzzle que requiere del Infiltrador para abrir la puerta. Hazlo y dentro encontrarás uno de estos aumentadores.

→ SEGUNDO NANOMITA
- **Localización:** Sistema Feltzin.
- **Requiere de:** la nave.
- **Forma de obtenerlo:** durante uno de los desafíos, entra en la estación espacial y verás el potenciadoren uno de los compartimentos del muelle de carga de la estación.

→ TERCER NANOMITA
- **Localización:** Planeta Notak.
- **Requiere de:** nada.
- **Forma de obtenerlo:** a simple vista, al subir por el tercer elevador en la zona de los escaparates.


PUZZLE: SALA DE LOS ESPEJOS


PUZZLE: CAJAS 1


PUZZLE: CAJAS 2

→ CUARTO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Tabora.
- **Requiere de:** Planeador
- **Forma de obtenerlo:** encima del cuarto pilar durante el sobrevuelo del cañón. Permanece tan alto como puedas durante el trayecto.

→ QUINTO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Dobbo.
- **Requiere de:** Planeador
- **Forma de obtenerlo:** en la sala con la pista de despegue y la terminal. Avanza a lo largo de todo el corredor y, al final, gira bruscamente a la izquierda para volver sobre tus pasos sin tocar el suelo. Vuelve al lugar de partida con la altitud máxima. El Nanomita aparecerá a la derecha de la sala del termial.

→ SEXTO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Joba.
- **Requiere de:** Dinamo.
- **Forma de obtenerlo:** al comienzo, antes de entrar en el edificio, verás que fuera, a la derecha, hay una Dinamo. Actívala y métete en el edificio. Activa la otra Dinamo y alcanza la otra parte. En la parte del fondo a la derecha estará el nanomita.

→ SÉPTIMO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Joba.
- **Requiere de:** Hovermoto.
- **Forma de obtenerlo:** estará en el circuito de Joba, en el de Assault o en el de Expertos. Cuando salgas de los túneles en el pantano, ve despacio y mira a la derecha. Sigue el camino secreto y encontrarás los nanomitas en lado izquierdo.

→ OCTAVO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Todano.
- **Requiere de:** Infiltrador.
- **Forma de obtenerlo:** cuando llegues al silo de misiles hay una cerradura oculta entre dos cajas. Usa el infiltrador para abrirla y un ascensor se activará. Monta en él hasta lo alto del silo.

→ NOVENO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Boldan.
- **Requiere de:** nada.
- **Forma de obtenerlo:** toma el camino central desde la nave hasta una pequeña fuente, que está en el lado izquierdo de un pequeño patio. El Nanomita aparece una vez cada hora encima de la fuente. Si no puedes esperar, salva la partida, sal y accede al reloj de tu PS2 y avanza una hora. Vuelve a cargar la partida, llega de nuevo a la fuente.

→ DÉCIMO NANOMITA
- **Localización:** Planeta Snivelak.
- **Requiere de:** Balanceador.
- **Forma de obtenerlo:** desde la zona de aterrizaje usa tu balanceador para cruzar la zona hacia un edificio. En el último antes de entrar en el edificio, verás el Nanomita sobre la cúpula. Incrementa el impulso del balanceador hasta que puedas sobrevolar el tejado del edificio.

GUITONES DE PLATINO

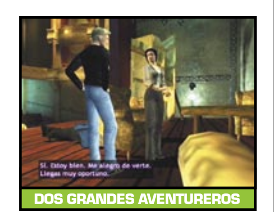
→ PLANETA: OZLA
- **Guitón 1.** Nada más adquirir el Rayo Atrayente, mueve los pilares para ponerlos al lado del túnel por el que has llegado, y utiliza el doble salto subir.
- **Guitón 2.** Tras completar la misión en el pantano, toma el sendero a la derecha de la nave y síguelo a través de las plataformas. Coge un Dragón Taxi.

→ NEBULOSA MAKTAR
- **Guitón 1.** Después de la sección donde Rachet se desliza por la cornisa, llegarás a una plataforma con un grupo de malos y una pequeña grúa. Mata a los malos y ve a la plataforma de la grúa.
- **Guitón 2.** Con Clank vuelve al satélite de los transpondedores. Sube al techo de la limusina y gírate hasta ver una plataforma donde saltar. Encontrarás un Impulsor de Aire. Salta sobre él.

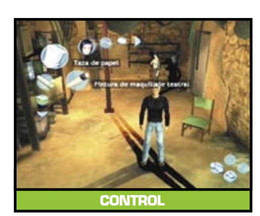
→ PLANETA: ENDAKO
- **Guitón 1.** En la sección donde has manejado la grúa por segunda vez para abrir la puerta frente a la sala de control, habrá una caja en la última sala. Cógela y muévela hasta la segunda sala pegada a una puerta que la cámara no te deja ver. Vuelve al panel de mandos y coge con la grúa la caja roja y ponla sobre la verde. La explosión abrirá la puerta.
- **Guitón 2.** En el camino al apartamento de Clank, tras ver al malo en su helicóptero, sigue hasta el final del camino. Asómate y verás una cornisa abajo.

→ PLANETA: BARLOW
- **Guitón 1.** Durante una de las carreras de Hovermotos, tras la sección del agua, cuando la carrera gira a la derecha, haz un giro brusco a la izquierda.
- **Guitón 2.** Después de salir del primer depósito de agua, párate y gira a tu alrededor. ¿Ves la estrecha cornisa alrededor del depósito? Ve a la izquierda, salta sobre ella y deslízate sobre el filo. Llegarás a una plataforma de metal. Usa el balanceador en las bolas hasta otro tiovivo, que te llevará hasta una cueva. Acaba con los perritos.

SIEMPRE ES BUENO RECORDAR QUE...


DOS GRANDES AVENTUREROS


CONTROL


CONTROL

Sí, sí, ya sabemos que los consejos es mejor darlos al principio, pero de cualquier forma, no te vendrá mal tomar nota de estos que te damos aquí para poder avanzar en el juego.

→DOS AVENTUREROS

George Stobbar y Nico Collard son los protagonistas de esta aventura gráfica en la que la exploración de los escenarios, el uso de diversos objetos y la resolución de puzzles sustituyen a la acción.
Él es un abogado de patentes y ella una periodista, y tienen la costumbre de meterse en las más increíbles aventuras para salvar el mundo (como sabrás si jugaste a las dos entregas anteriores de sus aventuras en PSone). En esta ocasión se enfrentan al terrible **Culto del Dragón** en una aventura en la que cada uno protagoniza algunas fases. En las ocasiones en las que los dos héroes coinciden, siempre tomarás el control de George, pero **puedes pedir ayuda a Nico** desde el menú de objetos siempre que quieras, en el que aparece su icono.

→CONTROLES

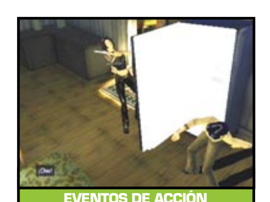
Todos los objetos y personajes con los que puedes interactuar muestran un **brillo blanco** cuando te acercas. Cuando estas cerca de dos o más objetos y ves varias estrellas, **puedes cambiar de una a otra pulsando L1** o el pad derecho del Dual Shock. En la parte inferior derecha de la pantalla, unos **iconos** te indican la acción que puedes realizar (hablar, mover, recoger, examinar...). Estos iconos también aparecen cuando puedes subir o descender de una plataforma. Para usar los objetos que vas recogiendo, **pulsa Select y aparecerá el inventario**. Al seleccionar el icono de un objeto se indican las acciones posibles con él. Una de ellas es **"combinar"**, y si la pulsas podrás intentar combinar el objeto seleccionado con otro que poseas (aunque sólo unos pocos objetos pueden combinarse).

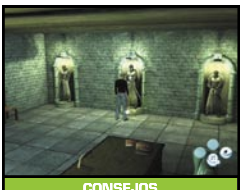
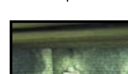
→EVENTOS DE ACCIÓN

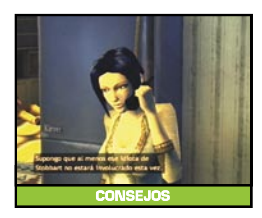
A lo largo del juego, habrá **escenas de vídeo en las que tengamos que pulsar rápidamente algún botón** para que nuestro personaje realice un acción concreta (esquivar un coche, golpear a un enemigo, etc.). El botón que debes pulsar se indica en la esquina inferior derecha de la pantalla, y debes pulsar en cuanto aparezca la indicación. También vale mantener pulsado el botón (si ya sabes cuál es) durante la escena de vídeo. Si fallas, la escena se repetirá automáticamente.

→ÚLTIMOS CONSEJOS

- Examina los escenarios al milímetro, ya que conocer todos los objetos con los que puedes interactuar es fundamental para resolver las situaciones.
- Examina (desde el menú de inventario) TODOS los objetos que encuentres para conseguir información adicional de los mismos.
- Ten cuidado cuando haya dos objetos con los que interactuar muy cerca (por ejemplo, una puerta y su cerradura). Fíjate bien con cual interactúas, y pulsa L1 para cambiar de un objeto a otro.
- Cuando te quedes atascado, ten por seguro que la solución la tienes cerca: no puedes dejarte un objeto imprescindible en otro escenario, ni más allá de una puerta que se haya cerrado tras de ti.
Lo más normal es que se te haya pasado un objeto con el que puedes interactuar, así que busca bien por todo el escenario, y quizá encuentres un ángulo de cámara desde el que puedes ver las cosas más claras...


EVENTOS DE ACCIÓN



CONSEJOS


CONSEJOS

Broken Sword

El Culto del Dragón amenaza con destruir el planeta para poder dominar la energía de las líneas telúricas. Y sin tu inteligencia los protagonistas que han de impedirlo están perdidos, así que vamos a echarte una mano con esta miniguía.

EVENTOS DE ACCIÓN

→CRIMEN EN PARÍS

Nada más entrar a la cocina, una chica rubia te apuntará con una pistola y dirá que te conoce. Pulsa ✖ para usar la sartén contra ella y, cuando intente disparate de nuevo, pulsa otra vez ✖ para golpearla con la puerta de la nevera. Después, seguirás a la chica hasta la escalera de incendios, y escucharás cómo escapa en un coche.

→PRIMER ENCUENTRO CON SUSARRO

Nada más recuperar el control del personaje tras la caída que hemos sufrido, corre a toda velocidad sin parar hasta llegar al jeep de Harry y súbete pulsando ✖, antes de que a los hombres de Susarro les dé tiempo a dispararte.

→REGRESO AL LUGAR DEL CRIMEN

En cuanto pises la calle, una nueva secuencia de vídeo mostrará cómo un coche intenta atropellarte. Mantén pulsado el botón ✖ desde el momento en el que empieza la secuencia para asegurarte de que lo esquivas (recuerda que, para mayor seguridad, puedes dejar pulsado el botón para no fallar). Después de esto, vuelve otra vez a tu apartamento.

→RESCATE TEATRAL

El ataque de un misterioso encapuchado a los hombres de Susarro llaman la atención de éste y Petra. En cuanto tomes el control de George, emula a Nico, corre hasta el borde del puente y quédate colgando. Desplázate agarrado hasta Nico. Cuando te descubran, echa a correr a toda velocidad por la cueva hasta llegar al ascensor.

→GRAN AVENTURA EN EL TEMPLO

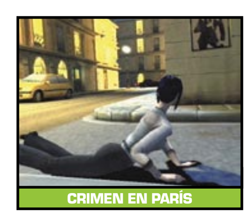
A punta de pistola (de que otra forma iba a ser si no en este juego), Petra te pedirá que le entregues "amablemente" la llave de Salomón, pero un repentino terremoto la desequilibra. ¡Aprovecha tu suerte y corre siguiendo a Nico para que no te aplasten las estalactitas! Después, sin esperar un instante, salta un pequeño abismo y llegarás hasta la puerta.

→EL MISTERIOSO EGIPTO

Nuestro amigo George se lanzará contra el malvado Flint -sí, una vez más, ¿qué pasa?-, y debes estar muy atento para pulsar el botón ✖ justo cuando le derribe.
Casi inmediatamente después, pulsa el botón ✖ de nuevo para evitar que Susarro se haga con el arma y te haga un traje de plomo algo incómodo.


CRIMEN EN PARÍS


ENCUENTRO CON SUSARRO


CRIMEN EN PARÍS

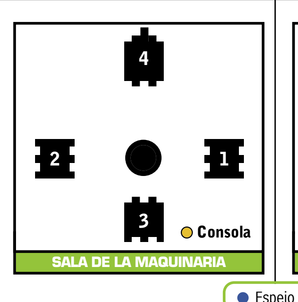

GRAN AVENTURA EN EL TEMPLO



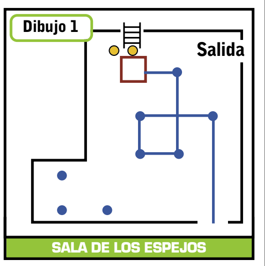
EL MISTERIOSO EGIPTO



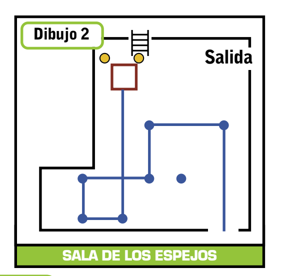
PUZZLES



SALA DE LA MAQUINARIA



SALA DE LOS ESPEJOS



SALA DE LOS ESPEJOS

● Espejo — Rayo ○ Consola

→ SALA DE LOS BLOQUES

Hay tres bloques marrones a desplazar, cada uno a un nivel de altura. El bajo y el medio están a la derecha y el más alto a la izquierda. Tienes que desplazar el bloque alto al principio de la pasarela, a la derecha, para que la sujete y camines por ella. Mueve el bloque que está a media altura a la parte izquierda. Vuelve a por el bloque más bajo y desplázalo hasta el hueco cercano al bloque más alto. Coloca el bloque medio junto al bloque alto (a un nivel inferior) y desplaza a la derecha del todo el bloque alto. Mueve el bloque medio en un recorrido en "U" y ponlo junto al bloque alto. Desplaza el alto a la derecha. Agarra el bloque bajo y muévelo a la derecha a su posición original. Desplaza el bloque medio a la derecha del alto y mueve éste al extremo de la pasarela. Camina por ella y salta a la entrada de otra sala.

→ SALA DE LA MAQUINARIA

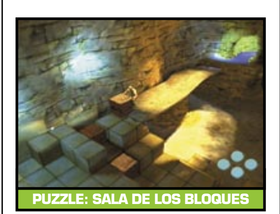
Hay un agujero en el centro del que fluye energía y a su alrededor **tres piezas de maquinaria**, más una cuarta un poco más lejos y que es la parte delantera de un lanza-rayos. **Busca la consola de mandos** entre dos de las piezas cercanas al agujero. La consola tiene dos flechas para girar el dial de energía del agujero (Pulsa ▲ para moverlo a la izquierda y ■ para la derecha) y un motor para desplazarlas al centro (✖). El extremo azul del dial debe apuntar a la pieza que quieras atraer al centro. **Sigue estos movimientos:** gira dos veces (▲, ▲) para que la flecha del dial apunte a la pieza 1. Pulsa ✖ para mover la pieza 1 al centro y ■ para que gire a su derecha. Pulsa ✖ para encajarla en la pieza 4. Gira el dial para que la flecha señale a la pieza 2, y pulsa ✖ para traerla al centro. Pulsa ▲ para que gire a su izquierda y ✖ para colocarla con las otras piezas. Pulsa ✖ para colocar la pieza 3 sobre el agujero, y ▲ dos veces para moverla 180º. Pulsa ✖ y la pieza volverá a su sitio, pero girada. Gira el dial 180º de nuevo y pulsa ✖ dos veces para encajar la pieza 3. Sigue el rayo hasta otra sala.

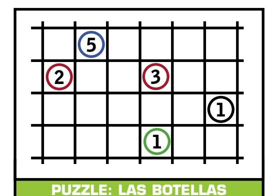
→ SALA DE LOS ESPEJOS

El rayo golpea a uno de los ocho espejos que hay en esta sala. En ella, también hay **dos paneles**. Al panel 1 puedes acceder, mientras que el panel 2 está bloqueado por una roca. **Mueve los espejos para que el recorrido del rayo quede con en el dibujo 1,** para que así impacte y desplace la roca.

Sube por las escaleras que han quedado libres y **encontrarás a Nico**. Traela hasta la sala de los espejos. **Cambia los espejos de manera que el rayo de luz quede como en el dibujo 2**. Vuelve a sala del puzzle de la maquinaria, y **pulsa el panel de control de la máquina lanza-rayos para invertir el flujo** de la energía. Vuelve a la sala de los espejos, y verás como la roca es arrastrada de nuevo. Ya están los dos paneles libres. **Acércate al panel 2 y pídele a Nico que lo maneje. Ve al panel 1, púlsalo** y Nico hará lo mismo en el suyo. De esta forma habréis conseguido abrir finalmente la puerta de salida.


PUZZLE: SALA DE LOS BLOQUES


PUZZLE: SALA DE LOS BLOQUES



PUZZLE: LAS BOTELLAS


PUZZLE: SALA DE LOS ESPEJOS


PUZZLE: CAJAS 1


PUZZLE: CAJAS 2

→ PUZZLES: CAJAS 1

Empuja la caja que hay encima hasta la pared. Mueve la caja sobre la que estaba la anterior hasta colocarla ahora entre la caja marrón y la otra caja gris, formando de esta manera una fila. Ahora puedes desplazar hacia la derecha por esta fila la caja superior. Separa la caja inferior izquierda de la pared y **descubrirás un hueco** por el que puedes pasar.

→ LAS BOTELLAS

El rastro de sangre se pierde debajo de las estanterías, y para abrir la puerta secreta que éstas ocultan debes extraer en el orden correcto las cinco botellas que hay en este panel, cada una de un vino o champagne con distinto origen. Sigue el orden del itinerario de San Estaban que te relato antes André. **El orden correcto de extracción es éste, según como las hemos enumerado en el dibujo: 5, 2, 3, 4, 1.**

→ CAJAS 2

Tienes que alcanzar la abertura elevada en la pared de la izquierda. **Con las tres primeras cajas que puedes mover, forma una "L"** y arrastra por ella la caja que hay sobre los tablones de madera (en un segundo nivel del altura), hasta pegarla al muro de ladrillos. **Mueve las cajas del suelo para formar una "U" invertida** alrededor del muro de ladrillos y mueve la caja en el segundo nivel de altura por la "U" hasta colocarla junto a la columna de tres cajas. Desplaza dos de las cajas de la "U" para cubrir los huecos que quedan entre las columnas de dos y tres cajas y la pared de la izquierda. Desplaza por ellas la caja del segundo nivel de altura para que quede entre la columna de tres y la pared. Desplaza la caja más alta contra la pared y alcanzarás el hueco.

LUCHA DE JEFES

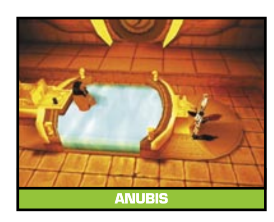
→ ANUBIS

Sitúate en la consola a la derecha de la máquina. Tienes que **trasladar las tres figuras de este lado al otro lado** (el tribunal), **usando la estatua de Anubis como "barco".** La estatua de Anubis puede hacer siete viajes, y en una orilla nunca pueden quedar solas (sin la presencia del barquero) las figuras del Hermano y la Asesina o de la del Testigo y la asesina. Los movimientos son:

1: Transporta a la Asesina a la izquierda.
2: Vuelve con Anubis vacío a la derecha.
3: Coge al Testigo y llévalo a la izquierda.
4: Recoge a la Asesina a la izquierda y llévala de nuevo a la derecha.
5: Coge al Hermano y llévalo a la izquierda.
6: Vuelve de nuevo con la estatua de Anubis vacía hasta la derecha.
7: Lleva al Asesino a la orilla izquierda.

→ LUCHA CONTRA DRAGÓN

El Gran Maestro es ahora un dragón. Atento para esquivar sus bolas de fuego y **corre en zig-zag avanzando** cuando puedas, usando un primer parapeto de escombros a la derecha y otro posterior a la izquierda (aquí agáchate para que no te achicharre). Cuando lanza tres bocanadas seguidas, **un brillo azul envuelve su cuerpo** y tienes unos segundos para acercarte. Hazlo y **pulsa ✖ para usar tu espada** y poner de esta forma fin a su maldad.


ANUBIS


LUCHA CONTRA DRAGÓN


LUCHA CONTRA DRAGÓN

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín.
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 7/2004
Printed in Spain

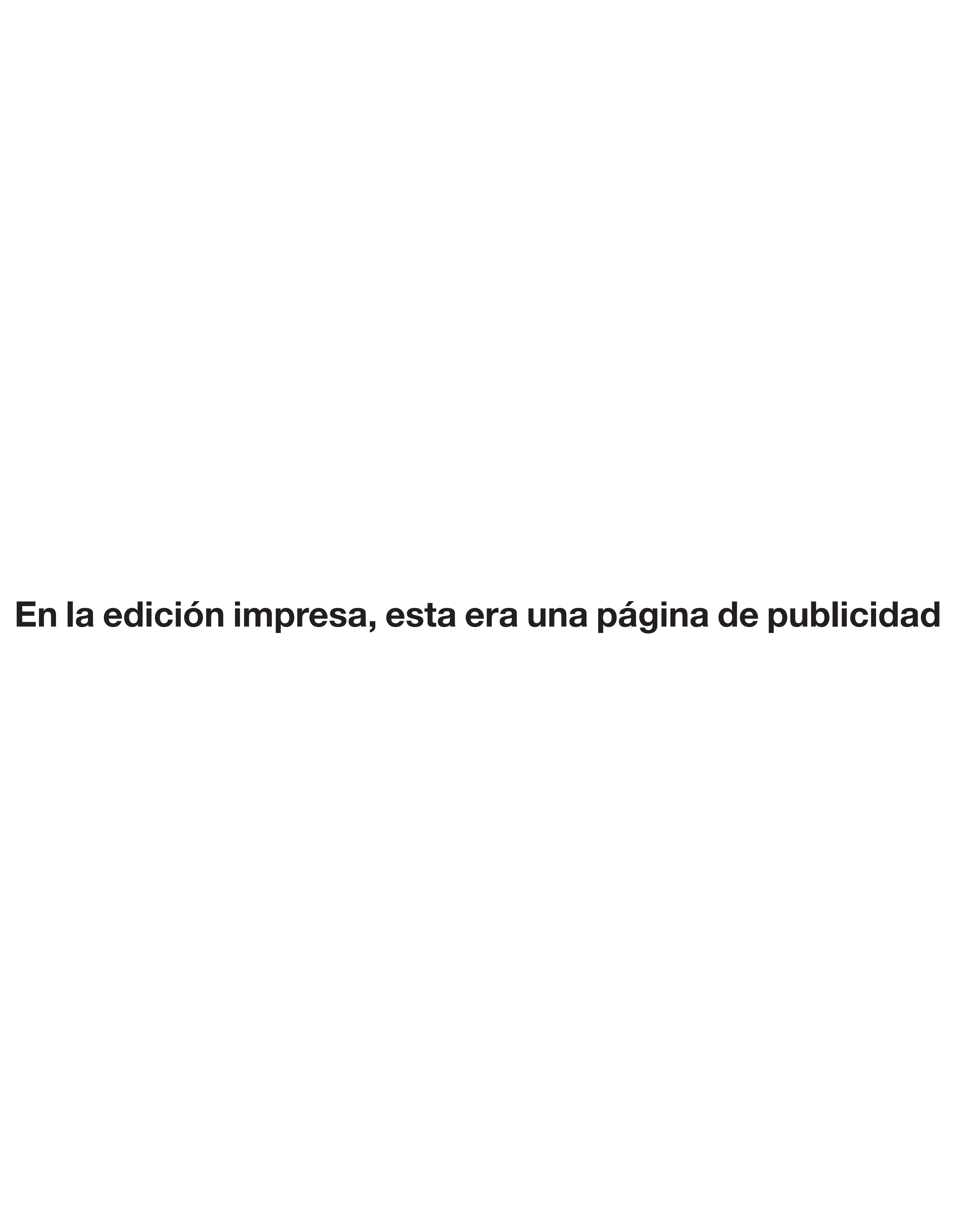
Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 64


En la edición impresa, esta era una página de publicidad